

ÍNDICE

- **Introducción** pág.2
- **Objetivo** pág.4
- **Objetivos por puntos** pág.5
- **Fundamentación histórica** pág.6
- **Intercesores** pág.21
- **Directrices básicas del formato** pág.22
- **Descripción del proceso de creación** pág.26
- **Proceso portada** pág.28
- **Proceso contraportada** pág.34
- **Proceso cubiertas interiores** pág.35
- **Proceso formato de edición** pág.36
- **Maquetación texto** pág.38
- **Proceso ilustración** pág.40
- **Ilustraciones principales** pág.41
- **Maquetación ilustración** pág.43
- **Ilustraciones adicionales** pág.44
- **Especificaciones técnicas** pág.45
- **Conclusión** pág.45
- **Bibliografía** pág.47

INTRODUCCIÓN

“La mayor virtud del hombre es su creatividad”

Boris Strugatski

mito:

1.m. Narración fabulosa e imaginaria que intenta dar una explicación no racional a la realidad:

2. Conjunto de creencias e imágenes idealizadas que se forman alrededor de un personaje o fenómeno y que le convierten en modelo o prototipo:

3. Invención, fantasía:¹

El ser humano siempre se ha preguntado el porqué de las cosas. ¿Por qué sale el Sol?, ¿por qué hay estrellas?, ¿por qué nacen las flores?... Muchas preguntas a la incógnita de la vida, de buscar las respuestas a las inquietudes del ser. Durante mucho tiempo, los humanos al no saber el porqué de lo que les rodeaba, inventaron historias en base a la sinestesia de sus propias experiencias y observaciones y las extrapolaron a los fenómenos naturales, de ahí que les dieran una personificación y una jerarquía a todo aquello que les rodeaba y deseaban saber su origen. Así que explicaron su pasado, su presente, sus sueños e ilusiones con cuentos. Estos cuentos fueron evolucionando, complementándose y perfilándose hasta que se convirtieron en lo que conocemos como mitos.

Los mitos fueron el primer ensayo para explicar las cosas que no se conocían, y estuvieron en pugna con otras disciplinas como la ciencia y la filosofía para explicar el orden cósmico.

Aunque la explicación del porqué y el cómo de las cosas ha sido el campo de la filosofía y de la ciencia, relegando al mito, no se puede subestimar la importancia que ha ejercido la huella mitológica, ya que, muchos de los mitos de antaño han llegado a ser una creencia popular incluso a elevarse al estatus de religión y dogma, del cuál muchas personas han hecho su guía espiritual.

El mito ha quedado tan impregnado en nuestra memoria colectiva que ha sugerido expresiones o incluso la creación de nuevos mitos para explicar el porqué no se encontraban los mitos de antaño a medida que se entendía como funcionaba el universo que nos rodeaba. Entonces

1 Definición según la RAE

era natural explicar la causa de porque había sido, por la ciencia, la filosofía u otras causas, demostradas o argumentadas, desbancado un mito dogmático que se daba por inmutable, cierto y origen de la explicación a un suceso. Pero estos mitos imaginados para explicar el nuevo orden de la mitología anterior, bebián directamente de la ciencia y la filosofía, las cuáles los desecharan, para hacer otro mito más abstracto. De ahí que cuanto más retrocedamos en el tiempo, más tangibles y materiales son los mitos, mientras que sus explicaciones posteriores cada vez entran más en el campo de la metafísica, la retórica, o en última instancia la magia, ante la negativa de renegar las tradiciones ancestrales. El mayor exponente de esta práctica se puede encontrar en las religiones.

Aún así, lo más importante de los mitos, que sin lugar a dudas son fantasía o invenciones *per se, es que* se pueden considerar reales en el concepto de simbología de un suceso y sobretodo como ventana a la mentalidad del contexto sociocultural en el que se originan.

Sí bien, un mito, o la mitología en general, pueden llegar a ser un profundo y fascinante tema de significado muy retórico y estudio histórico, no menos importante es la apariencia y las características por las cuales se animan o se personifican para que se pueda tener una imagen clara de un concepto que en su origen es abstracto y alegórico. Gracias a la imaginación y la sinestesia, los mitos llegan a nosotros con una forma reconocible que puede llegar a ser tangible y se representan de modo que a nuestros sentidos, sobretodo visualmente, les sería fácil discernirlos, en el hipotético caso de llegar a ser reales.

Debido a que la difusión de un mito es muy abstracto y es difícil de entender para una mente común sin darle unas características concretas, se les ha dotado de una rica iconografía cuidando todos los aspectos de como se manifiestan estas leyendas, utilizando tanto elementos cotidianos como exóticos pero altamente reconocibles. Dicho sea que los artistas, gracias a las extensas definiciones, han conseguido plasmar las características reconocibles de los mitos en obras de arte, tanto plásticas, como literarias. Incluso llegando a hacer reconocible para el público en general el nombre del mito que representan sin que por ello se tenga un conocimiento profundo del mito, de su origen o su simbología. Por ejemplo: un niño con alas y un arco y un carcaj de flechas, será rápidamente reconocido como Cupido o Eros sin que por ello sea necesario conocer el mito de Eros en profundidad. El toque personal y visión del artista han contribuido a formar el aspecto formal de los mitos llegando a considerarlo un pictograma clásico y establecido cuyas variaciones suelen ser mínimas. Volviendo al ejemplo de Eros, lo que variará serán el tipo de alas, el tipo de arco, o el tipo de flechas, pero todos estos elementos se mantendrán haciendo que la representación del mito siempre sea reconocible.

Este trabajo se centra en la interpretación pictórica personal de diferentes mitos minoritarios como los duendes y demás seres faéricos² intentando unificar las diferentes variaciones en un solo elemento reconocible, enfocado a la visión infantil de los mismos.

OBJETIVO

Este trabajo quiere ser una recopilación de mitos y leyendas, pero explicando de forma individual en cada caso centrándose más en el tipo o especie de personajes en su conjunto como comunidad en lugar de un sólo individuo. La idea es realizarlo en forma de enciclopedia especializada, pero emulando a un grimorio o bestiario medieval con una estética más actual e infantil inspirada por las últimas tendencias de la animación, ya que el público al que va dirigido son los niños de entre 8 a 14 años. La intención de este proyecto es dar una visión global de los mitos de hadas y duendes a un público que tenga unos conocimientos bajos y/o medios sobre el tema. Aún así, también pretende ser una aproximación al formato y estilo medieval, de allí que se tomen algunos recursos estilísticos, aunque hayan sido sintetizados y modificados para que el impacto visual sea agradable a la vez que no desentoné con las tendencias actuales de libros infantiles, ya que, un libro fruto de la copia de un manuscrito o un códice medieval, serían poco atractivos para el público infantil y un estilo extremadamente actual, no sería una ventana a la investigación posterior por parte de los lectores. Así que se a optado por un estilo intermedio, con aportaciones propias, para que haya un nexo común entre ambas realidades.



Ilustración 1: Diferentes libros ilustrados infantiles

2 Anglicismo que hace referencia a aquello que pertenece o se relaciona con el mundo de las hadas, feérico, o fantástico

OBJETIVOS POR PUNTOS

- **Ilustraciones:** El objetivo principal, realmente, se basa en realizar ilustraciones de duendes y hadas y demás criaturas; pero había que colocarlos en un contexto y catalogarlos de alguna manera para evitar una simple colección aleatoria de dibujos fantásticos que pasaran inadvertidos. Normalmente, en un trabajo docente y descriptivo, lo fundamental es el texto, mientras que las ilustraciones son de apoyo a las palabras. En este caso en concreto, primero se debería advertir el dibujo y después leer las descripciones. Es más, si se utiliza el libro, solamente como un compendio de ilustraciones con continuidad y sentido, aunque sería perder parte de la esencia y el trasfondo de cada ilustración, sería suficiente para el cometido del mismo.
 - **Comentario:** Las ilustraciones han sido sintetizadas y modificadas según la conveniencia del estudio, pero manteniendo la iconografía clásica, para que sea fácilmente reconocible cada mito. Para ello se han consultado diversas fuentes, desde los relieves antiguos de la época clásica, gárgolas esculpidas de la edad media, grabados decimonónicos; pero sobretodo las ilustraciones de los libros de juegos de rol especializados y las series de animación infantil. Algunas criaturas son extremadamente grotescas y repulsivas, tanto por aspecto como por personalidad y hechos, así que se han suavizado al máximo, pero sin que pierdan su esencia. Por ejemplo: un troll es malvado y horrible por ello se ha suavizado, pero sigue siendo un monstruo repulsivo sin que llegue a ser dulce.
- **Narración:** La narración ha sido simplemente el hilo conductor para apoyar los dibujos y describir lo que se ve y de añadir trasfondo a la personalidad y origen del mito. Así pues la narración no es ni alegórica, ni metafórica ya que la idea es que describa lo que va viendo el lector, por ello su valor literario no es muy elevado, excepto por el trabajo de aglutinar en el mismo universo los diferentes mitos, ya que, algunos son mutuamente excluyentes entre sí.
 - **Comentario:** Si bien parece una narración análoga a la que se encuentra en cualquier enciclopedia o juego de rol, realmente, ha sido inspirada en

la narración que se usa en la serie de documentales Cosmos 2014, presentada por Neil Degrasse Tyson, una reedición de la antigua serie Cosmos de Carl Sagan.

- **Aspecto global y diseño:** La idea del diseño global es que se centre en la doble página donde se entremezclan ilustración y texto, sobre una emulación de pergamino y con iluminaciones sintéticas de reminiscencia medieval. Todo lo demás debe adecuarse a ese diseño. Eso es primordial e inmutable.
 - **Comentario:** Aunque se ha usado como inspiración el bestiario de Anne Walshe³ y las miniaturas de Beato de Liebana⁴, la idea es que al abrir cualquier página del libro se observe una doble página a modo de diploma, cuento infantil y/o similar.

FUNDAMENTACIÓN HISTÓRICA

ARTE MEDIEVAL: El arte medieval se puede considerar a todo el arte producido en Europa, Norte de África, y Oeste de Asia elaborado desde el siglo V, a partir de la caída del Imperio Romano Occidental en el año 476, hasta finales del siglo XV, dada la época medieval terminada con la caída de Constantinopla en el año 1453 a manos de los turcos otomanos de Mehmet II.

Si bien esta datación es imprecisa, ya que, no se puede hablar de una corriente única, y aún menos global, si que comparte varias características para englobarlos en un conjunto coherente, aunque el nexo común, hasta la llegada del Humanismo y el llamado recientemente arte internacional de finales del siglo XIV y principios del siglo XV, considerado el Prerrenacimiento en las obras literarias; es el anonimato del artista y la calidad de artesanía gremial que se le atribuye al arte, dotándole de una carácter más de oficio menestral que de carácter intelectual.

En la Antigüedad tardía se empezó a integrar el estilo artístico clásico del Imperio romano con las aportaciones del paleocristianismo y de las recurrencias de los pueblos bárbaros de la época de las invasiones, entre ellos los pueblos germánicos; como los visigodos, frances y suevos y los pueblos orientales como eslavos, magiares y turcos; produciéndose síntesis artísticas muy

3 Bestiario anónimo en latín atribuido a Anne Walshe 1400-25 (ver página)

4 Monje Mozárabe autor de varios códices iluminados datados del siglo VIII

peculiares. La historia de arte medieval puede ser vista como la historia de la interacción entre elementos procedentes de todas esas fuentes culturales.

Se puede clasificar el arte medieval en períodos y movimientos, desde el primer medieval, que se considera el arte paleocristiano, hasta el gótico, pasando por el prerrománico, el románico y el arte císter; que serían los movimientos mayoritarios en Europa Occidental. Pero también se pueden encontrar otros estilos alrededor del mundo como el arte bizantino, en Europa Oriental y el arte islámico en España, norte de África y este de Asia. Todos estos movimientos solían influenciarse mutuamente. Además, a parte de los estilos mayoritarios, también se encuentran estilos minoritarios específicos de una región o comunidad, como el arte visigodo, el arte andalusí, el arte asturiano, el arte anglosajón, el arte carolingio o el arte vikingo; y estilos marcadamente sincréticos, como el arte hiberno-sajón, el arte árabe-normando, el arte mozárabe o el arte mudéjar.⁵



Ilustración 2: Recreación de Grimorios medievales para comerciar



Ilustración 3: Pantocrátor de Sant Climent de Taüll

El arte de las migraciones era más ornamental que icónico, utilizando elaborados motivos, cenefas y orfebrerías a modo alegórico.

El arte medieval se expresó en muy distintos medios a través de diferentes disciplinas artísticas, técnicas y géneros: arquitectura, escultura, orfebrería, manuscritos ilustrados (la miniatura y la caligrafía), frescos, pintura en tabla, mosaicos, y un largo etcétera, en el que se incluyen artes y oficios no incluidos habitualmente en las bellas artes, como la confección de la indumentaria medieval.

⁵ Rodríguez Espinar, Sebastián et alii; 1989: 84,85

Esencialmente tanto la pintura Románica como en la anterior Alta Edad Media, justo cuando las migraciones se han llegado a asentar y a crear reinos propios, responde a un concepto impreciso, no se propone ningún fin estético y se recrea la visión de dios y el misticismo de una sociedad estratificada y apocalíptica dónde Dios actúa como juez e inspira más terror que amor. El reflejo de la realidad no tiene interés sino que se recrean la perspectiva jerárquica y la expresión hasta llegar al hieratismo, similar al mismo principio de eternidad del Antiguo Egipto.⁶ Pocas obras de temática profana han llegado hasta nosotros, pero las obras profanas solían estar realizadas con mayor libertad en contra de la estructurada obra de temática religiosa. Aún así las pinturas de bestias infernales y fantásticas solían convivir con las imágenes de santos y de escenas de la biblia.

Función del arte durante la edad media

En el Medievo no existía la división entre obra de arte y obra funcional. El artista era un menestral más asociado al trabajo físico. La obras de arte no tenían un fin en si mismo, no existía el concepto de: “el arte por el arte”⁷. Toda obra tenía una función concreta y respetaba unos patrones, tanto estéticos como prácticos. Hasta la llegada del romanticismo, el arte solía tener 3 características, usualmente, que debía ser mística, estética y práctica.

Según el medievalista francés Georges Duby, la obra de arte medieval debería cumplir fundamentalmente tres cometidos:

1_Adorar a Dios: La función más antigua que se le atribuye al arte. Se podría considerar su parte mística. Para honrar a Dios o cualquiera de su hueste celestial se requería de los mejores y más caros materiales. Anteponían la calidad, o el precio, de los materiales ante la calidad plástica o artística. Cuanto más caro el material, más se veneraba a Dios. Aunque el clero promoviera la pobreza, a toda la sociedad le parecía legítimo que se gastaran fortunas en materiales y técnicas para la mayor gloria de Dios.

2_Explicar el mundo sobrenatural: Haciendo visible en este las realidades divinas, según la máxima paulina: “*per visibilia ad invisibilia*⁸ (*a través de lo visible hacia lo invisible*)”. Ésta sería su función práctica, que consistía en aleccionar al vulgo sobre los misterios divinos. También podría considerarse a los templos que ejercían una función social de centro de reuniones, biblioteca, museo y calendario, entre otras.

6 Rodríguez Espinar, Sebastián el alli; 1989: 110,111

7 “*Ars gratia artis*” Expresión acuñada por Immanuel Kant en 1790 como manifiesto del arte individualista y puro.

8 Epístola a los Colosenses; 1:15,16

3_Afirmar el poder: Esta sería la función estética, cuanto más bonita o más trabajada es una obra de arte (y más cara) más afirmaba el poder de la iglesia, la nobleza o la burguesía, el hecho de contemplar una obra de arte ya te indicaba el coste de la misma y de los recursos que el propietario podía destinar, y cuantos más recursos más estético se deseaba.⁹

Comentario: El trabajo se enfoca en el segundo punto, aunque sea el más polémico, y no enfocado a la religión cristiana, sino a los mitos, en su gran mayoría paganos.

Bestiario: Un bestiario (o bestiarum vocabulum) es un listado y descripción de bestias, tanto reales como mitológicas, de origen grecorromano, bizantino y persa, donde cada figura está representada mediante una ilustración y una descripción, dónde se distribuye la mayor carga argumentativa en la muestra de las características de cada bestia y de su historia, si la hubiere, de manera objetiva, aunque a veces la subjetividad del autor se hacía presente en la obra, pero no era lo habitual. Durante el Románico se adoptó la costumbre del bestiario y, aunque fue muy popular en la Inglaterra y Francia del siglo XII, tuvo sus detractores como culto pagano y anticristiano, así que se añadieron alineamientos morales a las bestias y dependiendo de su alineamiento pertenecían a Dios o al Diablo, a la par que también se transformaron en alegorías poéticas y se añadían preceptos morales a los ejemplares.

Dentro de los bestiarios encontramos bestias reales de signo positivo, como las aves (palomas, cigüeñas, águilas) y leones, bestias de signo negativo como serpientes, monos, liebres, cerdos, cabras, etc y bestias fantásticas como grifos, dragones, arpías, sirenas, basiliscos, centauros, etc.¹⁰

Physiologus se puede considerar la primera obra denominada como bestiario, que se trata de un antiguo volumen griego, de autor anónimo y sin fecha concreta, aunque se presume fue escrito entre los siglos II y IV d.C. En el Physiologus podemos encontrar conocimiento y sabiduría antiguos sobre animales en las obras de autores clásicos como la Historia de los animales, de Aristóteles de Estagira, así como las Historias de Heródoto, la Historia Natural de Plinio el Viejo, obras Cayo Julio Solino, Claudio Eliano, y de otros naturalistas menos conocidos.

El Libro XII de las Etimologías de San Isidoro de Sevilla y San Ambrosio usando el Phisiologus como base se dedicaron a expandir el mensaje místico con referencias a pasajes de la Biblia y la Septuaginta,. Ellos y otros muchos autores, utilizando la fauna, tanto real como mitológica, aleccionaban sobre la religión a sus congéneres, pero, aunque, expandieron las obras

9 Duby Georges; 1998: 7-10

10 Morales Muñiz, M.^a Dolores Carmen; 1996: 241-246

mitológicas; modificaron libremente modelos preexistentes, refinando de forma constante el contenido moral, aunque no tenían interés en la forma o los detalles, sino que hacían énfasis en los hechos y las moralejas y el símbolo era más el fondo que la forma. Aún así, las espectaculares características de las bestias atrajeron a mucho público interesado que no dudaba en que tales relatos eran ciertos. Obviando a las criaturas míticas, una pequeña curiosidad, es que, en los bestiarios de la época, se describieron comportamientos reales de los animales como la migración anual (principalmente en los pájaros), que fueron descartados por los filósofos naturales de épocas posteriores, solo para ser reafirmadas por la ciencia moderna siglos más tarde.

Hay muchísimos bestiarios que podemos estudiar actualmente, han sobrevivido más de cien manuscritos, aunque el bestiario medieval más famoso es el Bestiario de Aberdeen. Uno de ellos fue compilado por Leonardo Da Vinci.

El único bestiario escrito en castellano conservado data de 1570 y se titula Bestiario de Juan de Austria escrito por Martín Villaverde y su original se encuentra en Monasterio de Santa María de La Vid (Burgos).

En tiempos más modernos, artistas como Henri de Toulouse-Lautrec y Saul Steinberg han producido sus propios bestiarios.

A parte de los bestiarios, más ordinarios, donde se compilaban todo tipo de criaturas mundanas y en algunos se añadían seres fantásticos, también tenemos bestiarios mitológicos.

También tenemos los bestiarios mitológicos que consisten en una recopilación de bestias reales y criaturas mitológicas monstruosas, quiméricos e irreales, que fueron imaginados por los hombres de la época para explicar tanto animales reales que no habían visto nunca, como inventados para dar explicación a cosas que no comprendían.. Los científicos y naturalistas, los exploradores y aventureros medievales, llevaban una memoria de lo que veían y lo que les contaban, recopilando así diferentes libros que eran prohibidos y atractivos a partes iguales.

Desde las culturas megalíticas de la Media Luna Fértil en Gobekli Tepe donde se representan varias bestias en piedra imaginarias; hasta la llegada de los primeros imperios como Sumeria o Asiria, se inventaron cientos, sino miles, de criaturas mágicas, inventadas desde cero, la versión gigantesca de animales reales o quimeras e híbridos de varias fieras o/y hombres que servían para explicar sucesos desconocidos, predecir actos futuros o sedimentar el poder del rey o del clero. Muchas criaturas fueron exportadas a otras culturas adyacentes y a la vez éstas exportaron las propias creando un sincretismo que ha ido evolucionando hasta ahora. Algunas bestias

mitológicas se caracterizan por reunir atributos animales y humanos, otras, quizá incluso más "monstruosas" reúnen simbólicamente la combinación de dos especies animales.

Realmente la clasificación y catalogación de los animales mitológicos, se debe a la cultura greco-latina y el mundo persa, éste sería el inicio clásico de las bestias mitológicas bien fundamentadas. Aunque los bestiarios mitológicos se popularizaron, junto a los bestiarios reales, o híbridos, a partir del siglo XII en la Edad Media que fueron un compendio de leyendas referentes a animales y monstruos reales o quiméricos con descripciones, e imágenes que se generaban por combinación de partes de animales diferentes, creando estampas, en ocasiones, atroces... hablando y clasificando a las bestias de la más diversa ralea, apoderándose rápidamente del mundo cristiano románico no sin resistencias y críticas por pensadores de la época.

La Iglesia se percató del poder de las imágenes y la iconografía de los bestiarios medievales, y de las fascinación que provocaba la fantasía, así que sacralizó cada uno de los aspectos a los que aludían tales obras, como suele hacer la iglesia con todo. Así que dividió en buenos, referentes a Dios; y malvados, referentes al Diablo. No solamente fueron divididos arbitrariamente, ya que cada símbolo contiene dualidad de significados, sino que hasta su estética debía respetar cierto canon que dirigía el clero. Así llegamos a que todas las bestias que representaban a Dios, sus ángeles, santos y Jesucristo, debían tener un porte majestuoso, luminosos, hermoso y a ser posible de colores vivos y saturados. De esa misma forma, los seres que debían representar al diablo son a la inversa de los divinos y por ello nos encontramos con dragones, basiliscos, fauna escatológica, demoníaca, estrambótica, alucinante, grotesca y divertida

El Manual de zoología fantástica de Jorge Luis Borges, que publicó colaborando con Margarita Guerrero, que compendia algunos animales imaginados en la literatura universal a través de los siglos. Las fábulas del erial de Juan Alberto Corrales hace alusión a la Quimera evocada. Como figura literaria principal y conformada por los rasgos de los personajes presentados a través de la narración, tenemos a la Quimera, un ser híbrido entre cabra, león y serpiente que aparece en las Fábulas del Erial de Juan Alberto Corrales.¹¹

Muchos escritores de literatura fantástica como J.R.R. Tolkien o J.R.R. Martin, se han inspirado en las criaturas que contenían los bestiarios medievales y los cuentos de hadas, o de las fábulas religiosas que los pueblos paganos consideraban como verdaderas al igual que los cristianos consideraban las fantasías de la Biblia como reales. Aunque podemos considerar que también han creado bestiarios ellos mismos o han influenciado a escritores de ciencia ficción a crear los suyos,

11 Borges, Jorge Luis; 1982: 52

cambiando monstruos mitológicos por monstruos extraterrestres. De forma análoga, los autores de juegos de rol de fantasía a veces compilan sus propios bestiarios como referencia, como es el caso del Manual de Monstruos para Dungeons & Dragons o el Bestiario del Viejo Mundo de Warhammer

No es tampoco infrecuente que los videojuegos de rol con una gran cantidad de enemigos distintos incluyan algún tipo de bestiario, en la forma de listas de criaturas comentadas.

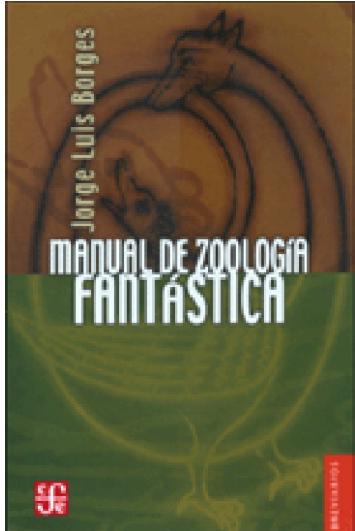


Ilustración 4: Bestiario de Jorge Luis Borges



Ilustración 5: Bestiario de Aberdeen S:XII

Anne Walshe Bestiary

Escrito en latín pero de probable procedencia inglesa. El original se encuentra en la Real. Ubicado en la Real Biblioteca de Copenhague, Dinamarca; Un antiguo bestiario mitológico escrito en latín pero que se cree que es de procedencia británica que estima que fue realizado alrededor de 1400-25.



Ilustración 6: Página del Bestiario de Anne Walshe S:XV

Los textos y referencias a las distintas bestias utilizadas en las descripciones de San Isidoro en sus

Etimologías. Cuenta con 117 ilustraciones y 154 páginas.

El manuscrito atribuido al nombre, se debe a algunas modificaciones inscritas entre los textos, donde se repite "Anne", pero no se trata de una persona conocida.

Comentario: Ésta es la base en la que me inspiro para realizar este trabajo aunque dotándolo de una reminiscencia a los juegos de rol. Concretamente Dungeons and Dragons y Warhammer.

JUEGOS DE ROL: Un juego de rol es un juego interpretativo-narrativo en el que los jugadores asumen el «rol» de personajes que no son reales a lo largo de una historia o trama en la que interpretan sus diálogos y describen las acciones de dichos personajes, es como un teatro improvisado, al que se le añaden unas reglas o directrices para encauzar la trama. No hay guiones a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones de los jugadores dentro del marco que les ha propuesto el director de juego, o master, o en otros casos en un marco construido en conjunto por todos ellos. La imaginación, la narración oral, la originalidad y el ingenio son primordiales para el adecuado desarrollo de esta forma de juego dramatúrgico. En cierto modo los juegos de rol son la versión adulta de los juegos de fantasía infantiles, como «policías y ladrones», «mamas y papas» o «indios y vaqueros», en los que los niños se imaginan ser un personaje que en realidad no son.

El profesor de sociología del Boston College William A. Gamson, creó en 1966 el SimSoc (Simulated Society). Así se desarrolló el nuevo concepto de juego en Estados Unidos para enseñar aspectos de la sociología, ciencia política y habilidades de comunicación. En este tipo de juego no se competía unos contra otra otros ni se enfrentaban equipos, no había ni fichas ni tableros, a lo sumo, un lápiz, un papel y unos dados si fuere menester. Tuvo mucho éxito en las universidades pero sus autores tuvieron que publicarlo por cuenta propia, ya que, ninguna editorial confiaba en el éxito de tal empresa. A este nuevo tipo de juego se la llamó «juego de rol», de la palabra francesa rôle, que significa 'papel' en el sentido del personaje que interpreta un actor.

En un mundo cada vez más basado en la comunicación audiovisual, este nuevo tipo de juego conoció un éxito sin precedentes, en especial entre el público juvenil. Hoy en día hay miles de juegos de rol diferentes por todo el mundo, redactados en más de una docena de lenguas. Muchos de ellos están disponibles en Internet de forma gratuita.

En un juego de rol se describen unos escenarios, donde los jugadores operan en su imaginación, con la cuál deben crear un clima común para que todos estén dentro del mismo suceso, y a partir de ese escenario y las situaciones narradas por el director de juego o los propios jugadores en caso de que no haya un master decidido, los jugadores actúan de una forma u otra en base a lo que harían sus personajes y no ellos mismos. Así que hay que fluir una historia y contarla entre varios: Por ejemplo: el master describirá la escena en la que se encuentran los jugadores, los objetos que hay y los personajes de relleno, a los que se llama Personajes No Jugadores o PNJ, que suelen ser interpretados por el director de juego. En la escena el Director de juego describe a los jugadores que sus personajes se encuentran en una galería de arte, donde esta noche se hace la presentación de una colección de orfebrería, quién son los asistentes más importantes y que objetos y obras hay y donde se encuentran. En ese momento los jugadores deberán interactuar con su entorno y con los demás personajes tanto jugadores como no. Para indicar quién vence en tal situación imaginaria, se utiliza un sistema de puntaje, comúnmente llamado “ficha” u “hoja de personaje”, donde se proporcionan X puntos a los jugadores y éstos deben repartirlos en ciertas características dotándolas de un carácter numérico que representaría el grado de especialización en una actividad concreta que el jugador imagina que tiene su personaje ficticio. Esas características pueden ser generales como: Fuerza, Inteligencia, Velocidad... O más específicas, como: Pilotar, conducir, dibujar... en cualquier caso el jugador es libre de crear un personaje que se aadecue a sus expectativas y/o sistema de reglas que se utilice en un juego en concreto.



Ilustración 7: Manuales de juegos de rol

En los juegos de rol no es habitual la competición entre los jugadores, sino la cooperación y la acción conjunta. Normalmente cada jugador de un grupo suele especializarse en un aspecto y así

crear un grupo de personajes ficticios variados y complementarios pudiendo así superar o abarcar la mayor, sino todas, las situaciones que les impone el director de juego. Nadie gana o pierde en el sentido estricto de la palabra; se consiguen los objetivos o simplemente se pasa un buen rato.¹²

Este concepto fue tomando forma hasta que en 1974 se publicó Dungeons & Dragons, que estaba basado en la mecánica de los juegos de estrategia (wargames), introduciendo elementos de fantasía.

Comentario: Como se ha mencionado, hay miles de variantes de juegos de rol, pero los más comunes son los de fantasía medieval, en un mundo análogo o similar al que se describe en El Señor de los Anillos. Dentro de los juegos de rol, hay muchos bestiarios para que los jugadores tengan unas directrices para saber que se encuentran y poder imaginarlo, y darle al director de juego unas pautas para usarlos. Me he basado en los bestiarios de Dungeons and Dragons y Warhammer Fantasy.

Dungeons and Dragons: Es un juego de rol de fantasía heroica creado en 1974 por Gary Gigax y Dave Anderson. Es un mundo parecido al que se encuentra en el Señor de los Anillos con un sistema de dados de 20 caras en su mayoría, pero también usa todo tipo de dados de menores caras. En el mundo de Dungeons and Dragons, solamente traducido como Dragones y Mazmorras en España para titular una serie animada¹³ (y Calabozos y Dragones para la misma serie en Latinoamérica), se pueden encontrar todas las razas básicas de la fantasía medieval como elfos, dragones, enanos, duendes, trolls... y demás variaciones de las mismas y otras criaturas inventadas solamente para el juego en sí. Esos seres fantásticos y una mecánica para simular cualquier acción real, ya sea interacciones sociales o combates a espada; o irreal como el lanzamiento de hechizos, capacidades como volar o transformarse en animales; hicieron que fuese víctima de los ataques de fundamentalistas religiosos aludiendo a la perversión de los niños y la divulgación de la magia y el culto a dioses malvados.

En un principio el juego se basaba en una variante de los juegos de tablero, pero añadiendo una fase entre aventuras donde los jugadores podían interactuar para comerciar y otros menesteres más simples. El juego fue evolucionando hasta llegar a ser un juego de rol auténtico con interpretación real además de la mecánica de juego con dados, y el tablero y las miniaturas pasaban a un segundo plano siendo opcionales fomentando la imaginación de los jugadores.

Actualmente con decenas de suplementos, colecciones y varias ediciones y revisiones del

12 Brell, Marc; 2006: 105

13 Serie de dibujos animados creada por Marvel y TSR. Inc en 1983

juego, es publicado por Wizards of the Coast, y es indudablemente un referente para todos los juegos de rol, tanto de fantasía medieval como otros géneros, posteriores.

La riqueza del mundo de Dungeons and Dragons, ha sido fuente de inspiración para crear novelas, cómics, películas, la serie de dibujos antes mencionada y demás obras derivadas tanto en el universo descrito u otros parecidos, ya que se puede tomar todo o parte de lo que aparece en este juego de rol para crear cualquier cosa. De ahí que Dungeons and Dragons sea un referente para cualquier obra que utilice la fantasía, además de referente para los juegos de rol por ordenador.¹⁴



Ilustración 8: Manuales de Monstruos de Dungeons and Dragons

Comentario: De todos los tomos de Dungeons and Dragons, se han utilizado, concretamente los Manuales de Monstruos, que en esencia es un bestiario medieval fantástico, aunque el formato es diferente, ya que, la ilustración está subordinada al texto, cercana a la descripción pero incrustada según las necesidades del párrafo.

Warhammer: Warhammer, el juego de rol, publicado en Estados Unidos por Games Workshop en 1986, extrapolando el trasfondo de su juego de miniaturas, del mismo nombre, a la interpretación. El juego, obviamente, posterior a Dungeons and Dragons, y mantiene la misma linea del juego de Gary Gigax pero con un sistema diferente con dados de 100 caras (sistema percentil) y un paralelismo más análogo al mundo real utilizando diversas estéticas históricas y modificándolas según la historia

En 2005 se publicó una segunda edición y en noviembre de 2009 se publicó una tercera, a cargo de una editorial licenciataria: Fantasy Flight Games.

En España se publicó por Edge Entertainment. Y su mayor diferencia con Dungeons and

14 Cook, Monte et alii; 1999 :1-2-285

Dragons es la ambientación; más oscura y dramática, dónde los héroes en lugar de ser héroes épicos son borrachos pendencieros o gente vulgar que no suele destacar dentro del mundo de Warhammer. Además de las profesiones básicas que todo el mundo conoce, aún de oídas, como el mago, el guerrero, el explorador... se pueden interpretar cazadores de ratas, allanadores ... incluso prostitutas.

Warhammer es el juego de miniaturas más extendido y popular del planeta, y su universo, que comparte con el juego de rol, pues ese universo es tan o más conocido que el universo de Dungeons and Dragons ¹⁵

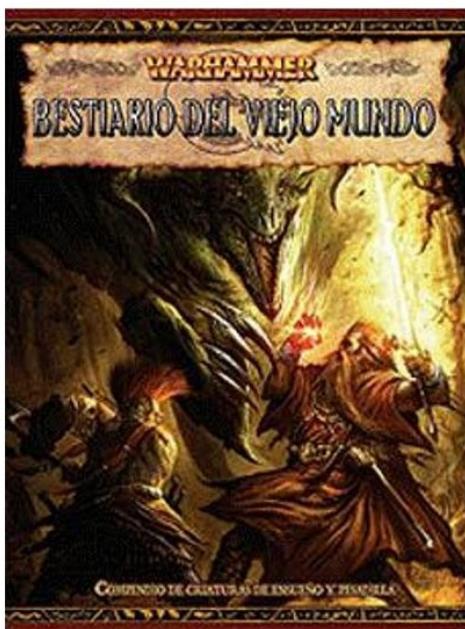


Ilustración 9: Bestiario del Viejo Mundo de Warhammer Fantasy

Comentario: Éste juego responde a un universo que conozco muy bien y está basado en un revuelto de mitología mezclando mitos vikingos, al sacro imperio romano, el Egipto faraónico, los elfos, los enanos, los celtas... En base he usado el Bestiario del Viejo Mundo como inspiración. Si bien es un libro con una gran cantidad de descripciones y estadísticas, no es muy abundante en ilustraciones, incluso algunas ilustraciones son combinadas de varios mitos.

Pokémon: Es una franquicia, que originalmente comenzó como un videojuego RPG, una modalidad de juego de rol adaptada al ordenador, en 1996 por la empresa japonesa Game Freak para la compañía de videojuegos de Nintendo, inicialmente, con personajes creados por Satoshi Tajiri. Fue tan popular tanto por su estética como por su sistema de juego, que su universo se

15 Pramas, Chris; 2005: 247-248

expandió a muchos otros tipos de expresión artística como series, cómics y películas; además de una cantidad ingente de material de merchandising abismal, logrando ocupar el segundo lugar de las sagas de videojuegos más vendidos de Nintendo. La franquicia celebró su décimo aniversario el 27 de febrero de 2006.

El argumento del juego se basa en que en su universo hay unas criaturas fantásticas que pueden ser capturadas y entrenadas para que combatan entre ellas, y cada una de ellas corresponde a un elemento como tierra, agua, electricidad... que es fuerte contra uno y débil contra otro; creando un sistema de piedra-papel-tijera más complejo. Aunque el argumento es muy simple, el bestiario y la cantidad de criaturas existentes en dicho mundo es muy atractivo para los niños, además de que la mayoría son seres químéricos basados en animales reales, y su diseño simplista es fácil de extrapolar a figuras, peluches y demás juguetes.¹⁶



Ilustración 10: Imagen de Pokemon

Comentario: La estética de esta franquicia, ya sea el videojuego o la serie de televisión como el merchandising, es la base en la que se han inspirado las ilustraciones del tomo. Utilizando la iconografía clásica y tradicional de los mitos, se han adecuado hasta tener la apariencia infantil. Está más que demostrada la popularidad de Pokemon, y de franquicias similares, y la gran aceptación de esta estética. Aunque hay una multitud enorme de criaturas, alguna inventadas y otras inspiradas en criaturas reales, se pueden encontrar animales mitológicos, como Charizard, que en un primer vistazo se advierte que es un dragón. Con más de 700 pokemons ha sido fácil encontrar, aunque solamente sea un auspicio de cualquier criatura que hubiere podido idear para el trabajo.

16 Satoshi Tajiri; 1999: 10

Skylanders: es un videojuego de 2011 y es el primero de la serie Skylanders. Es también un segundo reinicio de la franquicia Spyro the Dragon.

Los Skylanders son héroes y campeones legendarios, protectores de su mundo, Skylands, así como de los personajes jugables únicos de la serie Skylanders. Usando sus poderes mágicos y maquinaria, la Skylanders defendió su mundo por generaciones, manteniendo la paz y el equilibrio, hasta que llegó Kaos y desterrado a la Tierra.



Ilustración 11: Portada de Skylanders

Tanto Spyro como Skylanders son posteriores a Pokemon y, digamos, se inspiran en su uso de criaturas fantásticas elementales, pero con un diseño más trabajado y todavía más mitológico, un sistema de juego diferente, y bastante menos prolífico en otros campos de expresión, y realmente mejor argumentado que su competencia. Aunque hay que decir que Skylanders está ejaborado en un principio de imagen 3d en lugar del típico 2d.¹⁷

Comentario: Si Pokemon ha sido la base de las ilustraciones que se han realizado, Skylanders ha sido la sintetización del acabado, en una analogía de un coche: Pokemon es el motor, Skylanders la carrocería y la pátina y los complementos serían mi estilo personal.

Arthur Rackham: (19 de septiembre de 1867 – 6 de septiembre de 1939)

17 Vicius, Vicharious; 2011: 7-11

Nació en Londres, Arthur Rackham fue un ilustrador inglés miembro de una numerosa familia de 14 miembros. Estudió en la Escuela de Arte Lambeth con 18 años, mientras que trabajaba como oficinista en la Westminster Fire Office. En 1903 se casó con Edyth Starkie, con quien tuvo una hija, Barbara, en 1908, pero antes, en 1892 dejó el trabajo de oficinista y comenzó a colaborar con The Westminster Budget, como reportero e ilustrador. Sus primeras ilustraciones fueron publicadas en 1883. Desde que empezó a colaborar en Budget ilustró innumerables libros hasta que murió en 1939.

Ganador de una medalla de oro en la Exhibición Internacional de Milán en 1906 y una segunda en la Exposición Internacional de Barcelona en 1911. Sus trabajos fueron antologados en numerosas exhibiciones, incluyendo una en el Louvre en París en 1914.

Arthur Rackham pereció de cáncer en su casa de Limpsfield, Surrey en 1939.

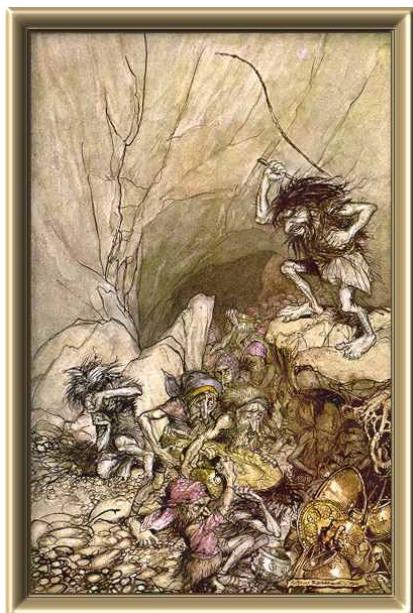


Ilustración 12: *El anillo de los Nibelungos*



Ilustración 13: *Alicia en el país de las maravillas*

Entre sus trabajos más conocidos figuran libros infantiles como los Cuentos de los hermanos Grimm (1900), Rip van Winkle (1905), Peter Pan (1906) y Alicia en el país de las maravillas (1907), entre otros. Pero también realizó ilustraciones para libros orientados hacia lectores adultos, como El sueño de una noche de verano (1908), Undine (1909), The Rhinegold and the Valkyrie (1911) y otros libros de cuentos de hadas, además de varias sobre los relatos de Edgar Allan Poe.¹⁸

18 Edgar Allan Poe:1809-1849; Escritor, poeta, crítico y periodista romántico estadounidense famoso por sus obras de terror.

Comentario: Las ilustraciones de Arthur Rackham no han sido un fijo en la ejecución de las ilustraciones que he realizado, pero si han servido como inspiración de la idea en la que se ha realizado el trabajo, ya que, las ilustraciones de Rackham son más oscuras de lo que se deseaba para un público infantil.

INTERCESORES

Anteriormente se han descrito los fundamentos históricos de forma general, junto con un pequeño comentario de lo que se va a usar. Aquí se exponen los aspectos que se han acomodado al trabajo con mayor extensión.

Investigación y documentación

El proceso de búsqueda se ha basado en el redactado de muchos, aunque no todos los tipos, de seres faéricos y demás monstruos y bestias mitológicas escudriñando en historias y fábulas de varios libros y autores antiguos, incluso transcripciones de transmisión oral, hasta llegar a una síntesis general. Hay muchas versiones del mismo mito que dependen del autor, el público y el tiempo, así que, se ha intentado respetar su esencia y hacer una descripción que pudiese contener múltiples versiones en la misma especie descrita y aglutarlas todas en un símil de enciclopedia. Quizás este haya sido el paso más largo de la elaboración, ya que, se han tenido que investigar múltiples fuentes, hasta conseguir un resultado satisfactorio.

La narración ha sido modificada para que todos los seres descritos en el libro pertenezcan a un mundo común y tengan una relación entre ellos, aunque sea lejana, ya que, se pueden encontrar criaturas de varias regiones y épocas aglutinadas en el mismo ejemplar que poca o ninguna relación tienen entre ellos a parte de ser mitos y fantasías. Debido a ello se ha inventando un universo general para todas los seres que se deseaba representar en el volumen, y se dan pizcas de interrelación entre ellos, algunas tradicionales, otras forzadas y otras simplemente lejanas a lo sumo. Pero una sinestesia entre las entradas de cada ser descrito, resulta una lectura más reconfortante, a la par que atractiva para un niño.

Aunque el proyecto se deba tratar como una enciclopedia, es más parecido a un bestiario medieval. El concepto enciclopedia comportaba 2 dos problemas, más bien estéticos y visuales, que formales que lo alejan del compendio de tal término.

Primeramente el tamaño del formato de una enciclopedia común suele tener unas medidas

de 24cmx 32cm por tomo, un tamaño bastante grande para manejarlo cómodamente, pero este formato, al ser muy académico no se le suele aplicar una significación mística, y la idea es que evoque un aura mágica, que recuerde a un tomo mágico.

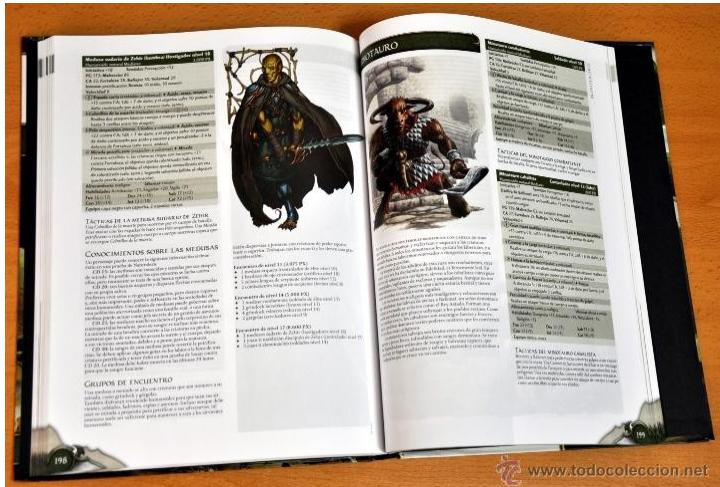


Ilustración 14: Distribución de las páginas del Manual de Dungeons and Dragons



Ilustración 15: Distribución de las páginas del Diccionario infernal

El segundo inconveniente es la forma en la que está redactada la enciclopedia, y se quería huir del estilo diccionario ilustrado, por ejemplo, “El Diccionario Infernal” de Collyn de Plancy, ya que las entradas suelen estar seguidas y con ilustraciones pequeñas, no siempre en contacto con aquello a lo que aluden. Además un tamaño de tomo de enciclopedia estándar, en forma de diccionario ilustrado, recordaría demasiado a un manual de monstruos o suplemento de juego de rol, estilo “Dungeones and Dragons” de Gary Gigax; y esa no es la idea. Por lo tanto, se ha decidido optar por otro formato más acorde con los libros disponibles de fantasía

DIRECTRICES BÁSICAS DEL FORMATO

Aquí se muestran todos los conceptos que se han tenido en cuenta para elaborar el proyecto hasta aglutinarlos en una síntesis coherente

1-Base enciclopédica

El producto final ha de ser tratado como una enciclopedia, ya que, es un compendio de conocimiento, en este caso especializado que describe o define a cada especie de mito de forma rigurosa, y en orden alfabético. Aunque se ha dividido en 3 capítulos para la mejor clasificación y búsqueda de cada especie incluida en el libro, para una mejor comprensión de los bloques de conocimiento.

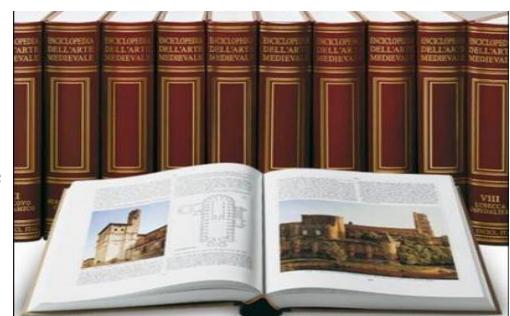


Ilustración 16: Enciclopedia Genérica

2-Tamaño libro de literatura fantástica

El tamaño y formato enciclopédico común es muy grande, aunque técnicamente se pudiere usar tal formato, ya que, el objetivo del libro solamente es informar, la idea es que evoque algo de misticismo fantástico, así que se utilizará el formato 150mm x 235mm para su elaboración, al igual que suelen tener libros actuales como “El Señor de los Anillos” de J.R.R Tolkien o “Harry Potter” de J.K. Rowling. Además el añadido del presupuesto que al ser un formato más pequeño y de características más estandarizadas, el desembolso es menor que el de un tamaño más elevado.

3- Apariencia de Grimorio Medieval (iluminaciones, cubierta)

El grimorio medieval contiene un gran significado, no solamente por lo que contiene, sino el mismo hecho de contemplarlo evoca una aura de misticismo que no consigue un libro actual. Quizás los escritos que contenga no sean ni verídicos, ni exactos, ni útiles, y cualquier libro de texto de colegio otorgue más información académica, aunque si es cierto que para los historiadores y demás un documento antiguo no solamente ofrece lo que se lee, sino que indica otras informaciones indirectas a su tiempo. Sea como fuere, el hecho de ver un grimorio medieval ya lo dota de cierto misticismo y un halo mágico. De ahí que la cubierta, aunque sea dibujada, aluda a las bisagras, tapas de cuero, desgaste de los siglos... propios de un libro antiguo. Las páginas interiores también desean dar ese aspecto arcaico de pergamo gastado con iluminaciones al estilo del “Libro de Durrow¹⁹”. Además dada la temática nórdica (tanto celta, como vikinga) de proyecto, el estilo céltico, aunque cristianizado, del “Libro de Durrow”, es un gran referente.

También se ha intentado incrustar una tipografía medieval caligráfica que emule un poco los caracteres medievales, pero que no sea engorrosa de leer.

4-Distribución de Bestiario Medieval

La distribución del corpus del libro se ha inspirado en los bestiarios medievales, o sea, la descripción del mito y la ilustración a continuación. Si bien en los bestiarios medievales la ilustración solía ir en una caja a modo de miniatura, en este caso se inspira en ello pero no lo copia, ya que, a diferencia del bestiario, en este proyecto la idea ha sido integrar la ilustración junto con el texto. Lo que si se ha respetado ha sido la letra capital, de estilo céltico al inicio.

19 Evangelio manuscrito iluminado inglés del siglo VII

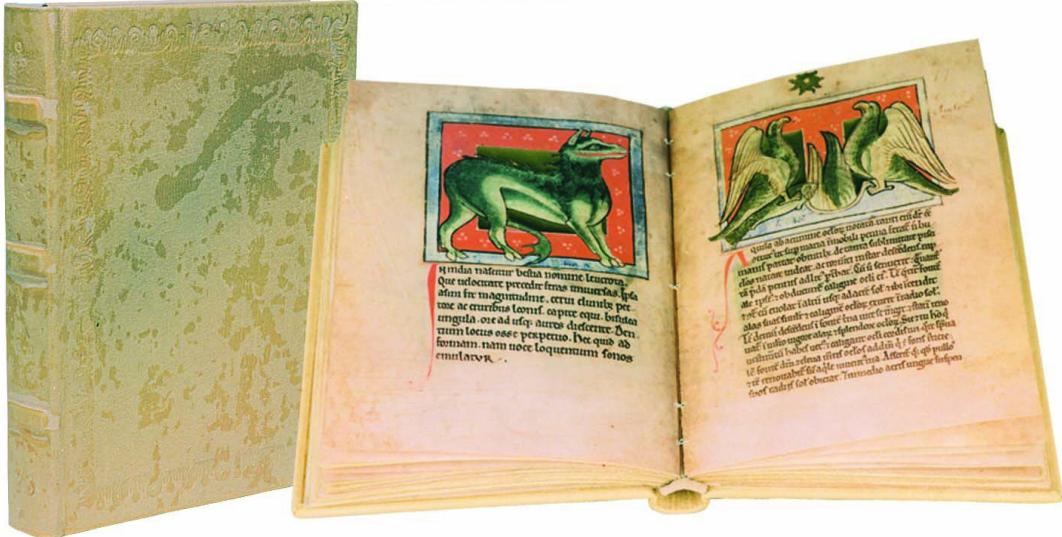


Ilustración 17: Distribución de las páginas de un bestiario medieval

Los bestiarios o Bestiarum, se hicieron muy populares en las cortes medievales del siglo XII. Cómo he indicado en el apartado de Fundamentación histórica, la base del trabajo son los bestiarios medievales y los juegos de rol. Luego de ser sólo compendios ilustrados en los cuáles se enumeraban animales y plantas, pasaron a tener una fuerte carga religiosa y moralizante, y así los bestiarios se convirtieron en enciclopedias no sólo de bestias reales sino también de seres míticos. De alguna manera, surgió la simbología que acompañaría a estos animales a lo largo de toda la historia de la literatura. Como se puede observar en la *ilustración 17: distribución de las páginas de un bestiario medieval*, se discierne el estilo que deseó emular. Las cubiertas de cuero con manchas irregulares, pero que al final, utilizando el mismo principio de motivos al azar se cambió el color cuero por el verde y así emulaba el bosque. También se observa la escritura sobre pergamino y los motivos que este genera que se desean reproducir en el interior del libro. El texto, la ilustración y la iluminación en sí misma de cada página. Aunque mi idea es utilizar una doble página para representar mi bestiario, en lugar de una página singular para cada entrada. Además de que se le añade un título para cada ser mítico representado. Pero en esta imagen se pueden ver todas las características que inspiran el trabajo realizado en su base.



Ilustración 18: Miniatura medieval en base acuarela del Bestiario de Anne Walshe

5- Estilo de dibujo de animación infantil

Existen multitud de series y películas de animación y videojuegos orientados al público infantil, aunque la mayoría también poseen un porcentaje elevado de público adulto, ya que, podría considerarse que la animación infantil, no solamente está pensada para el visionado de los niños, sino más bien para el visionado en familia, para que tanto padres como educadores permitan tal visionado, además que suele ser un nexo común. Aunque la idea principal fue ilustrar los mitos de forma realista, amparándose en cuadros como “La ronda de los farfadets” de David Ryckaert III; ya que, emular el estilo de los bestiarios medievales no le daría ningún atractivo suculento para el público infantil, considerando que muchos eran grotescos. Así que pasé a documentarme sobre las series y videojuegos infantiles en auge; desde Pokémon de Game Freak con personajes de Satoshi Tajiri, hasta Gormiti de Gianfranco Enrietto, pasando por Skylanders de Toys for Bob.



Ilustración 19: *Pokemon*



Ilustración 20: *Gormiti*



Ilustración 21: *Skylanders*

Así que la idea final ha sido utilizar un estilo definido por la descripción del mito, pero basado en una ilustración divertida, y simpática, que evoque lo infantil, inspirado en las series de moda.

DESCRIPCIÓN DEL PROCESO DE CREACIÓN

Aquí se describe el proceso de creación y las decisiones tomadas para cada aspecto de todo el trabajo, una vez ha quedado consolidada la base y la fundamentación histórica del mismo. Empezando por la portada y terminando por la contraportada, pasando por todo el interior de

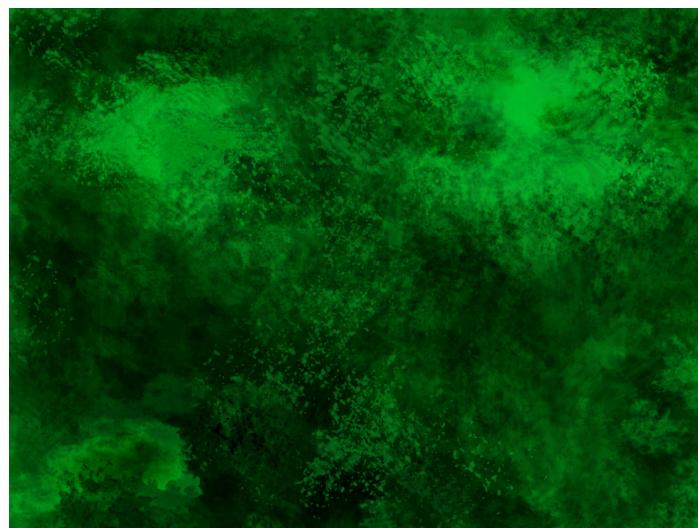
manera continua, para optimizar el análisis de la elaboración del libro.

PROCESOS DE ELABORACIÓN CUBIERTAS

Algo que tenía claro desde el principio era que quería que la portada y la contraportada emularan el cuero de un códice medieval. Ya que me estaba basando en el libro de Anne Walshe, empecé a elaborar una cubierta en forma de cuero, pero durante los experimentos, se me ocurrió un pequeño cambio y fue cambiar el color del terroso propio del cuero al verde, así que retocando contrastes quedó como un paisaje boscoso, y como la mayoría de criaturas que se describen en el libro viven en los bosques el resultado era adecuado.

Comentario: Este resultado fue casi aleatorio en base a experimentos para obtener una cubierta de cuero jugando con la opacidad, el estilo de capas y los pinceles. Con lo que más que un diseño se puede considerar un cuadro de expresionismo abstracto al estilo Pollock²⁰. No digo en ningún caso que sea lo mismo, simplemente que el factor experimental e intuitivo jugaron un papel muy importante y decidí dejarlo así por la frescura que proporcionaba el resultado, puesto que las elaboraciones realizadas de forma consciente no se acababan de adecuar al resultado que deseaba.

Se optó por hacer tanto la portada como la contraportada y el lomo en un solo bloque para ofrecer continuidad y éste fue el resultado:



Ilustracion 21: Fondo boscoso de las cubiertas

El tamaño era algo más grande que el cuerpo interior: 33'4 x 25'5cm a 400 píxeles por pulgada de resolución. Se marcaron 3mm para las cruces de corte en los bordes, como en todas las

20 Paul Jackson Pollock 1912-1956. Artista estadounidense ícono del expresionismo abstracto

ilustraciones, se reservaron 1'4cm para el lomo y 3mm para pliegues a los lados del mismo.

Comentario: He sido conservador en la distribución de las cubiertas inspirándome en un libro de ejército de Warhammer Fantasy más o menos que he tomado de modelo para la composición del cuerpo en general del libro.

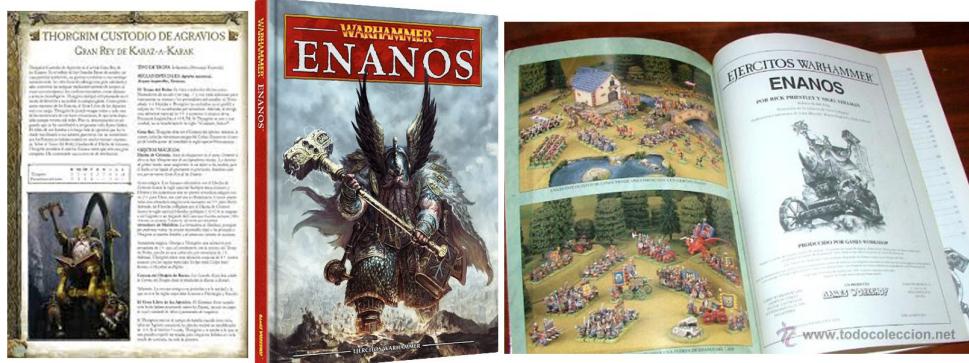


Ilustración 22: Libro de ejército enanos de Warhammer Fantasy

La distribución de las cubiertas se decidió de la siguiente forma.

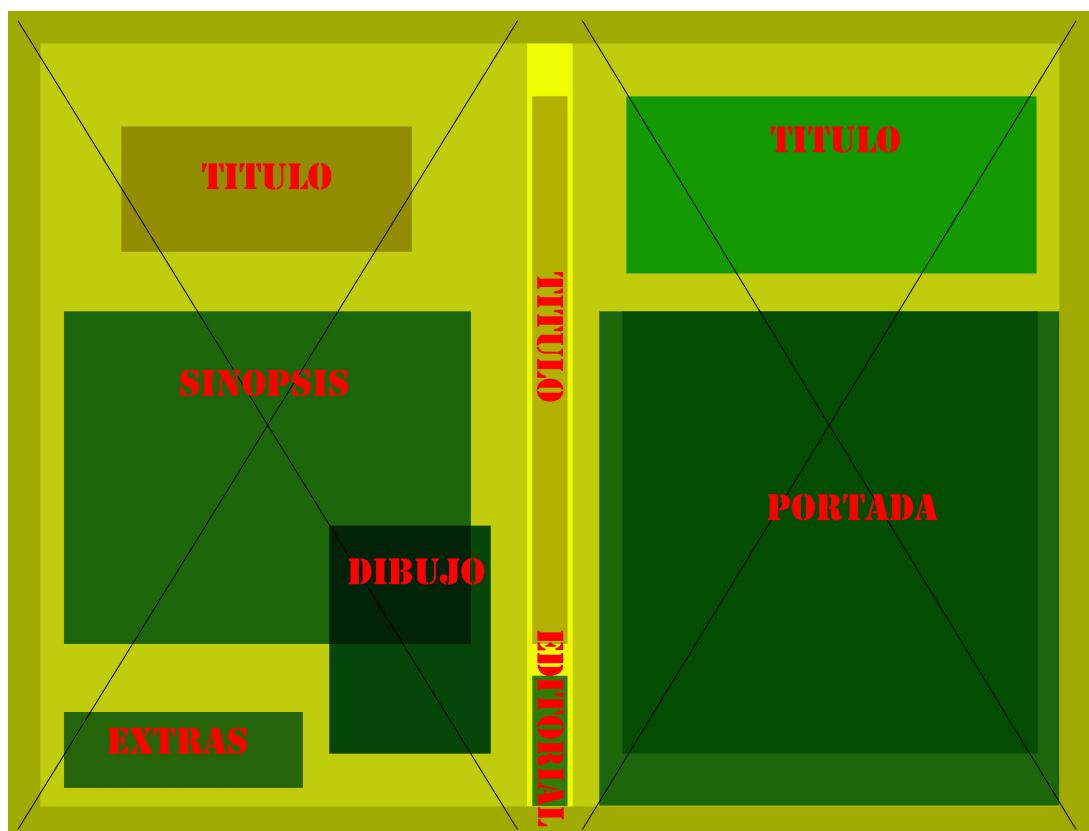


Ilustración 23: Esquema cubiertas

PROCESO PORTADA

Título

El título debía reflejar la naturaleza medieval que se pretendía emular, pero algo más alegre

y luminoso, así que se buscaron tipografía de estilo gótico.

Duendes Hadas y otras Criaturas Mágicas

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Al final se eligió la siguiente tipografía: *Cardinal Regular*

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Y se le hicieron las siguientes modificaciones:

Color: 035603

Separación: -50

Anchura: 120%

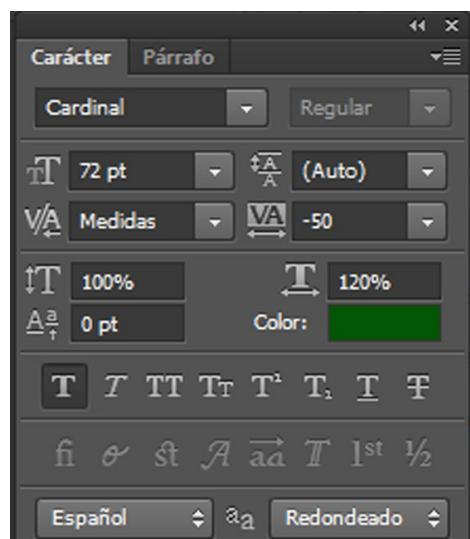


Ilustración 24: Modificaciones Tipografía

El resultado quedó de la forma siguiente:

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Comentario: Al tener tanta filigrana, esta tipografía evoca una reminiscencia medieval, y eso ayuda al aspecto global del libro y eso es lo que quiero que se aprecie. Pero la letra gótica es pesada de leer, y más para un niño, así que, a mayor separación y anchura, mejor lectura sin que pierda su esencia de grimorio medieval. Y el color verde, a parte que combina con el fondo, es el color del bosque tradicional.

Efectos de capa:

Bisel y relieve

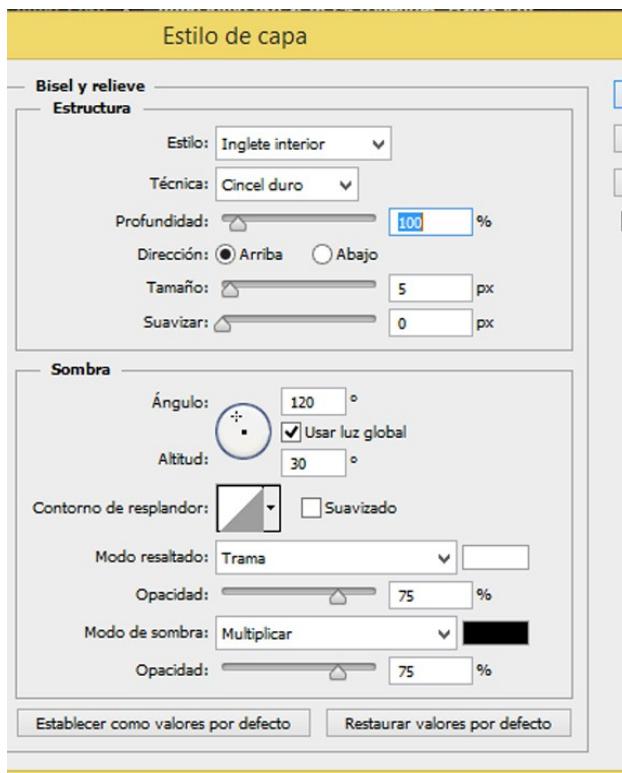


Ilustración 25: Estilo de Capa Bisel y Relieve

Satinado

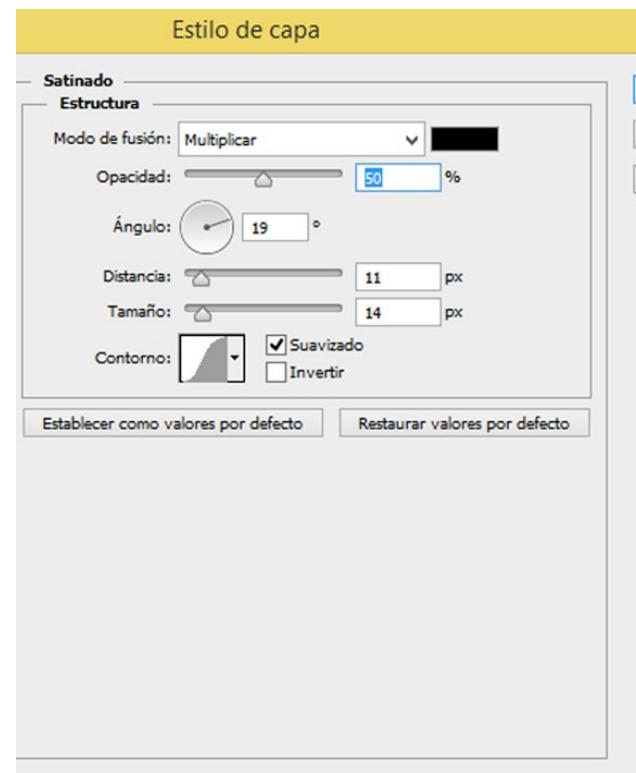


Ilustración 26: Estilo de Capa Satinado

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Comentario: Utilizamos los estilos de capa: Bisel y relieve, y satinado, para darle tridimensionalidad al título y emular una especie de letras metálicas incrustadas pero como si estuviesen formadas de “bosque” o por lo menos con su esencia.

Superposición de degradado

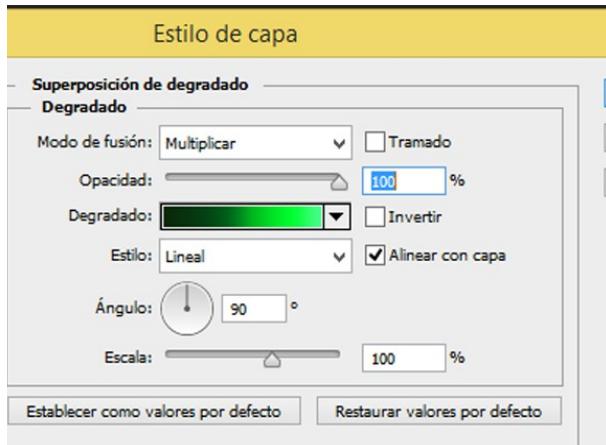


Ilustración 26: Estilo superposición de degradado

Superposición de motivo

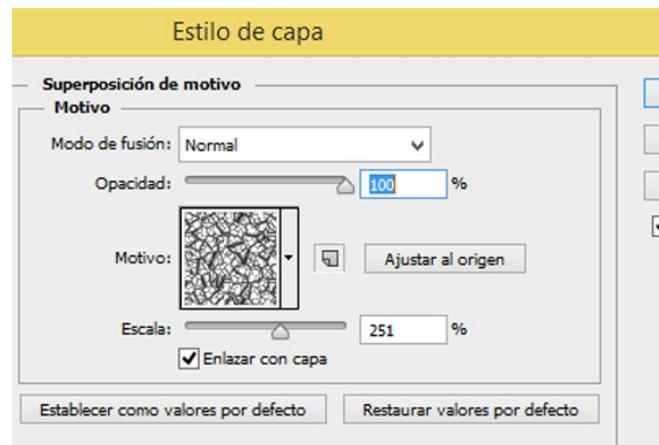


Ilustración 27: Estilo superposición de motivo

Duendes, Hadas y otras Criaturas Mágicas

Comentario: El resultado final del título ha sido elegido así para evocar misticismo, medievo y fantasía. Aunque la fantasía es muy extensa, hay unas directrices que se deben seguir para el lenguaje de la fantasía medieval. Aunque la mayoría de tipografías fantásticas suelen ser metálicas o emulando runas o grabados a fuego y magia, la idea ha sido seguir esas directrices pero darle la personalidad de bosque, que es difícil de conseguir, como hecho por ramas y dándole los motivos orgánicos típicos del medievo, pero más sintetizados. El resplandor exterior le otorga un aire mágico digno de las descripciones del interior del libro.

Se rasterizó la capa para que al modificarla, el efecto “Superposición de degradado” no se alterara y mantuviese la coherencia y así teníamos dos cuerpos de títulos del mismo estilo:

Título portada y contraportada



Título lomo



Una vez decidido el conjunto de las cubiertas, en la portada se barajó la posibilidad de insertar un dibujo similar a los interiores con estilo infantil, pero para evocar mayor misticismo se dibujó un unicornio emulando los motivos enlazados celtas y vikingos, mezclado con ilustración infantil y fue retocado como si fuese una piedra. El mismo dibujo se aprovechó para ilustrar la descripción del tercer capítulo: De los amigos de los duendes.



Ilustración 28: Decoración del Casco del Barco de Oseberg c.820 DC



Ilustración 29: Sigurd matando a Fafnir. Iglesia Hylestad Stave, Noruega c.1200DC



Ilustración 30: Proceso de creación del dibujo de portada



Ilustración 31: Dibujo de portada descartado

DAVID REÑÉ QUILES

Ilustración 32: Nombre para incrustar en la portada con fuente Kelmscott de color verde y con contorno verde más oscuro

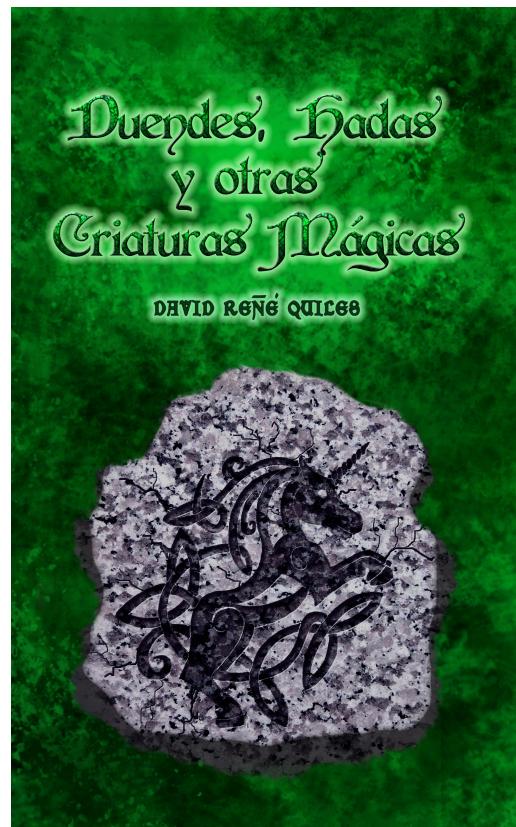


Ilustración 32: Portada final con todos los elementos incrustados

Comentario: El primer dibujo de portada ha sido descartado por dos motivos. El primer motivo ha sido porque, aún teniendo varios elementos que salen en el libro y que hace que sea una portada de libro infantil y se ve la tónica de la dirección del libro, quizás serían demasiadas ilustraciones infantiles y podía ser pesado. El segundo motivo ha sido que el nuevo dibujo es más místico que un dibujo común, ya que, emula a un mehir vikingo, pero el unicornio tiene unos trazos infantiles, aún así, evoca magia y contrasta mejor con el fondo boscoso del fondo. Es una sintetización de un menhir en medio del bosque, algo que con suerte te puedes encontrar si eres arqueólogo, historiador o un simple excursionista que se pierde por el bosque. La sensación de esta portada que quiero dar es la de encontrar un resto de una cultura antigua, la cuál, aquél que lo encuentra no sabe exactamente que es, y una vez lo encuentra empieza a profundizar. Esta emulación de petroglifo podría considerarse una llave mística al mundo de las hadas y los duendes, y eso quiero que se transmita.

PROCESO CONTRAPORTADA

La contraportada ha sido bastante simple. Solamente se le ha añadido el título, una sinopsis con fuente Hbo std y un pequeño dibujo para equilibrar. Además se le han colocado unos extras falsos como la editorial a la que se consultó el precio de la tirada y el código de barras.



Ilustración 33: Dibujo de un smaddle, duende familia de los pixies.



Ilustración 34: Contraportada con título, sinopsis, dibujo, editorial y código de barras

Comentario: He sido muy conservador en la contracubierta, simplemente colocando el título, la sinopsis y los extras. He observado un recurso común en los juegos de rol que consiste en colocar una ilustración del interior del libro en la contraportada y he emulado dicha fórmula con el dibujo del smuggle, debido a que simplemente viendo la contraportada se puede observar el estilo del libro. La tipografía Hobo Std en un principio fue descartada para el cuerpo principal del texto, pero rescatada para la sinopsis, debido a que es más redonda que la Minion pro utilizada en el interior, y a su vez esta tipografía sigue emulando un estilo medieval.

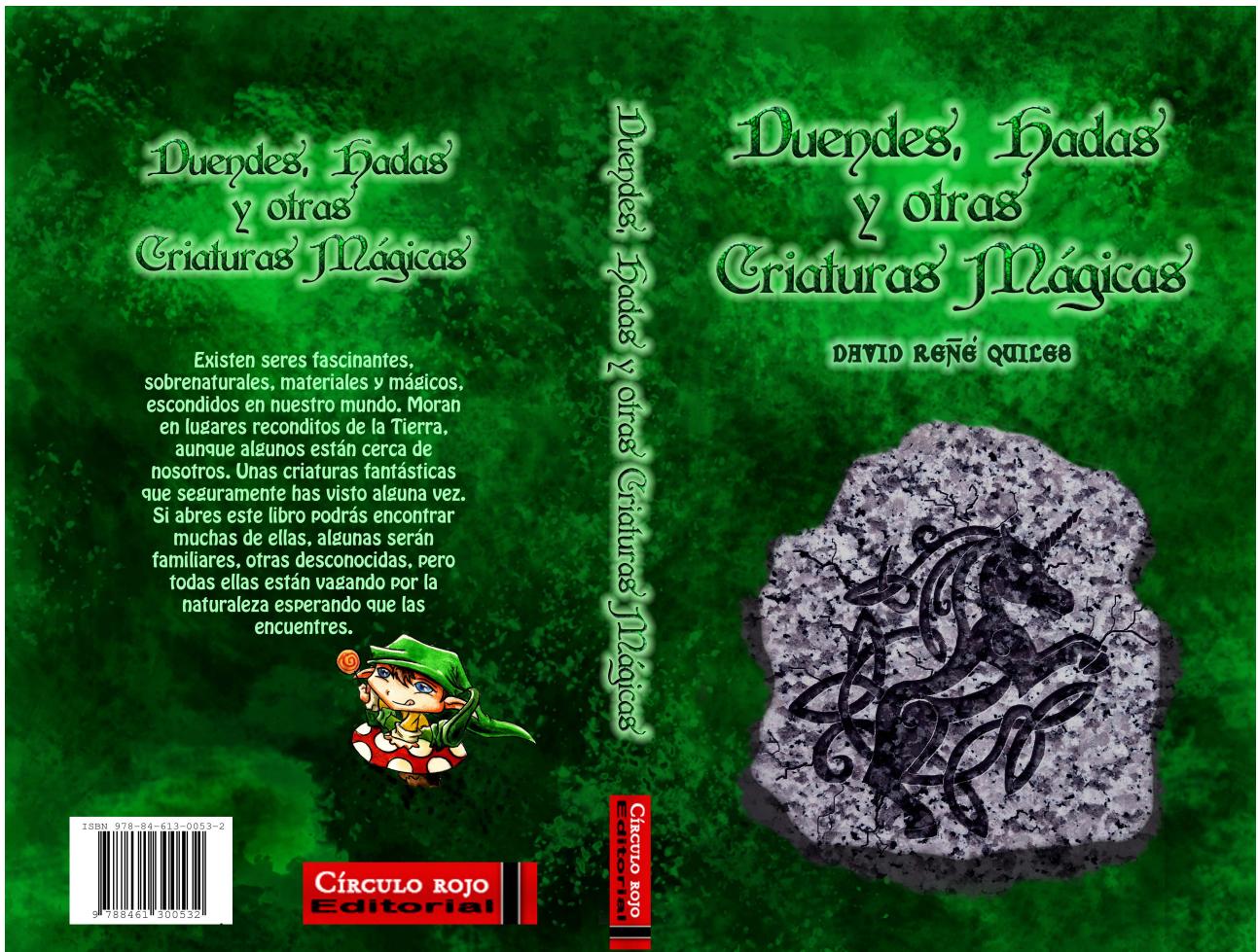


Ilustración 35: Bloque completo de cubierta, contracubierta y lomo

PROCESO CUBIERTAS INTERIORES

Para darle un toque más de color, las cubiertas interiores, en lugar de ser de una tinta plana de un solo tono, o simplemente blanco, se optó por colocar un pequeño paisaje dentro de una bola de cristal en monocromo, representando el reino de las hadas, utilizando la técnica de sprayografía, debido a que, es un procedimiento muy efectista para crear paisajes fantásticos e irreales.

Las cubiertas interiores son simplemente un pequeño detalle para hacer el libro más atractivo, un complemento superfluo en una publicación, pero que es interesante aportar. Además este proceso es muy rápido y no lo he visto para ejecutar ilustraciones en formatos pequeños, más bien su uso es exclusivo al gran formato único a modo de cuadro, lámina o mural.



Ilustración 36: Contracubiertas



Ilustración 37: Yo pintando con la técnica de sprayografía

Comentario: He realizado más de 5000 cuadros de sprayografía en 10 años, y he conseguido elaborarlos con mucha velocidad, y me gusta el resultado expresivo y fantástico que se puede conseguir. En lugar de unas contracubiertas de color plano, decidí que un dibujo a doble página en monocromo sería mucho más atractivo. Es simplemente un detalle para dar riqueza a la publicación.

PROCESO FORMATO DE EDICIÓN

Quizás es lo más claro que tenía desde el principio. Quería que la página emulara una página antigua escrita en pergamino, toda la búsqueda y documentación posterior se realizó en pos de ese fin.

El formato de página es de 15 x 23'5cm, pero todo el corpus del libro se ha ideado como un compendio de ilustraciones a doble página, donde se incluye: el nombre del ser fantástico, la descripción, letra capital, la ilustración propiamente dicha y todo ello sobre una base que emula un pergamino medieval con iluminaciones orgánicas.

En un principio se ideó esta base utilizando técnicas digitales. Utilizando un motivo preestablecido y modificado con Photoshop y tocando con el pincel a poca presión y haciendo un recorte irregular que después se sobrepuso sobre otros recortes irregulares a los que se le añadió

sombra paralela para dar un efecto de varias páginas de un libro antiguo.

Después se añadieron unas formas orgánicas sintetizadas, utilizando formas preestablecidas y modificándolas con la herramienta pluma, y utilizando la propiedad contornear y finalmente se coloreó.

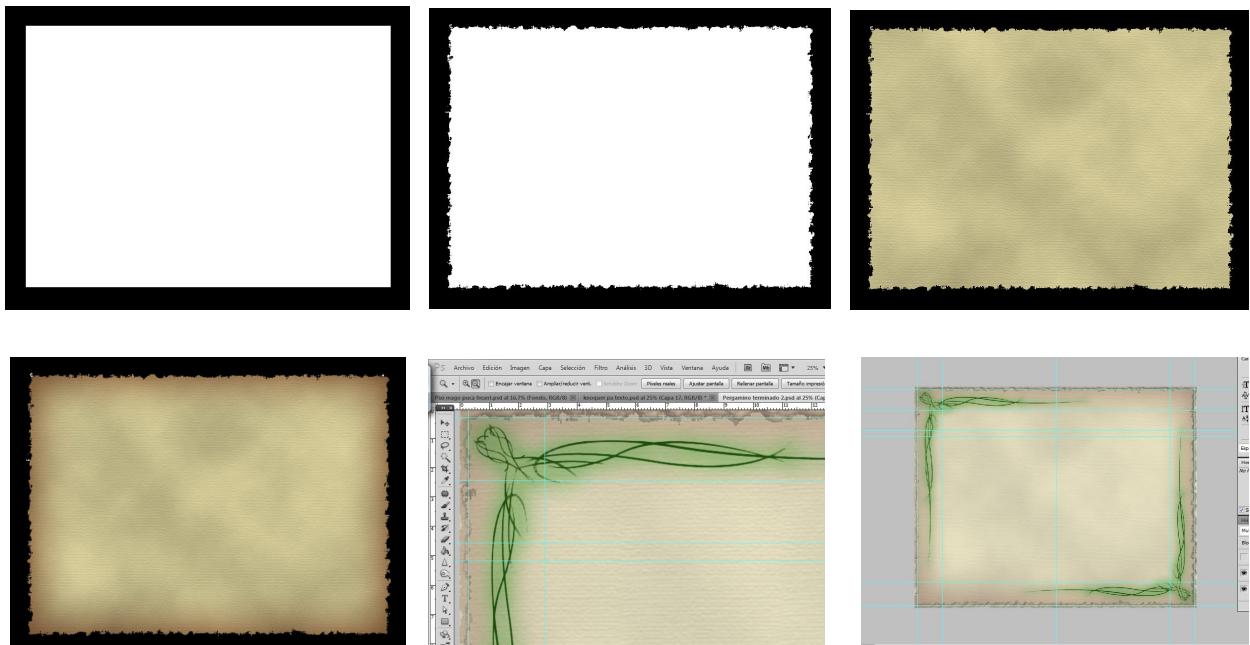


Ilustración 38: Proceso de creación del pergamo

Y finalmente éste fue el resultado.

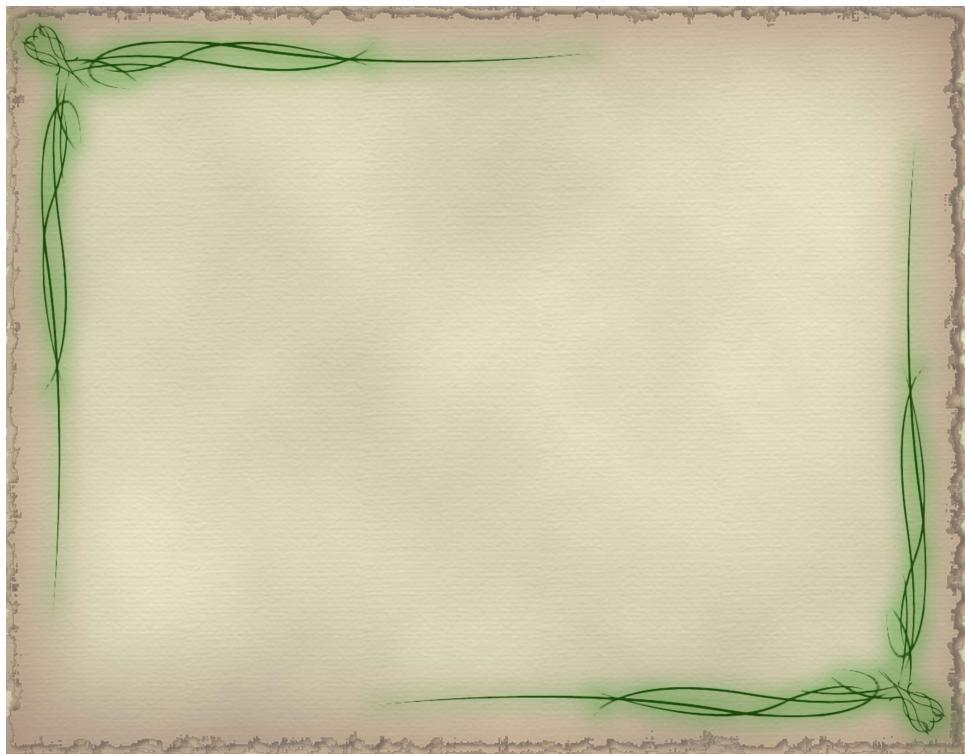


Ilustración 39: Resultado final del fondo de pergamino

MAQUETACIÓN TEXTO

Utilizamos el dibujo de pergamino para utilizarlo como fondo y lo incrustamos en una página maestra en Indesing.

En la misma página maestra le colocamos los márgenes que deseamos que son: y ahí utilizaremos esas guías para colocar tanto el texto como la imagen y así tener coherencia en todo el tomo.

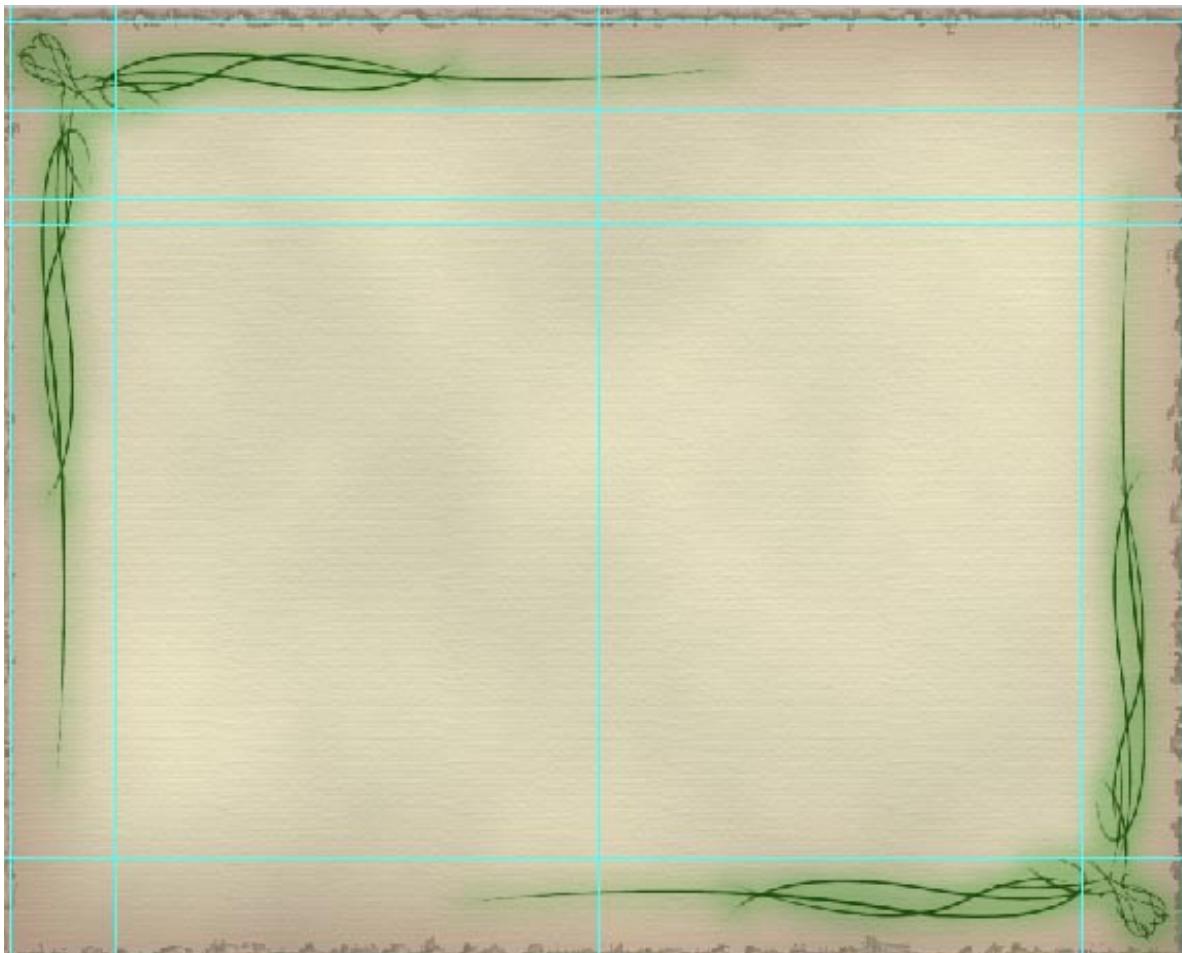


Ilustración 40: Pergamino con guías de texto y pliegues

Utilizamos la fuente Artifice SSK Regular para el título en negrita y la fuente Minion pro para el párrafo, de color verde, el mismo tono igual al título de la portada. El verde es el color del bosque así que es adecuado.

Se crearon 3 estilos de párrafo para automatizar el proceso.

El primero el estilo de párrafo para el título.

El segundo estilo para el primer párrafo con letra capital.

Y el tercer estilo para el resto del texto.

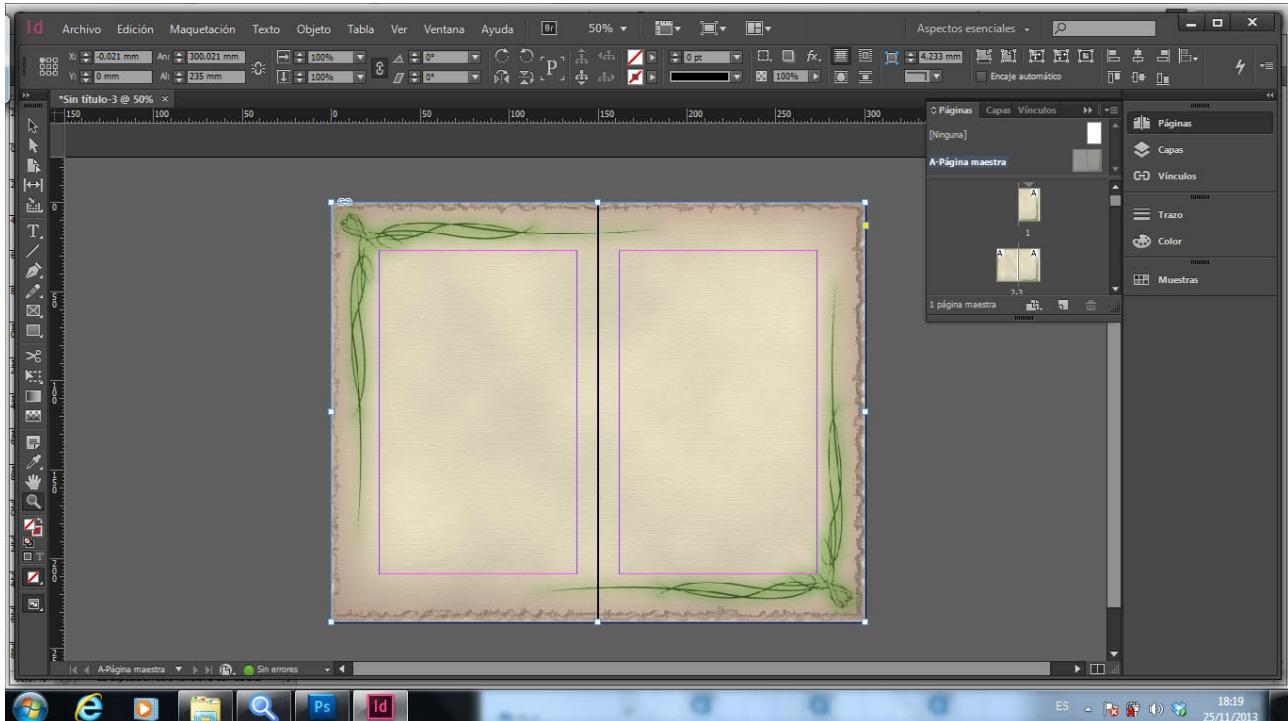


Ilustración 41: Página maestra y cajas de texto

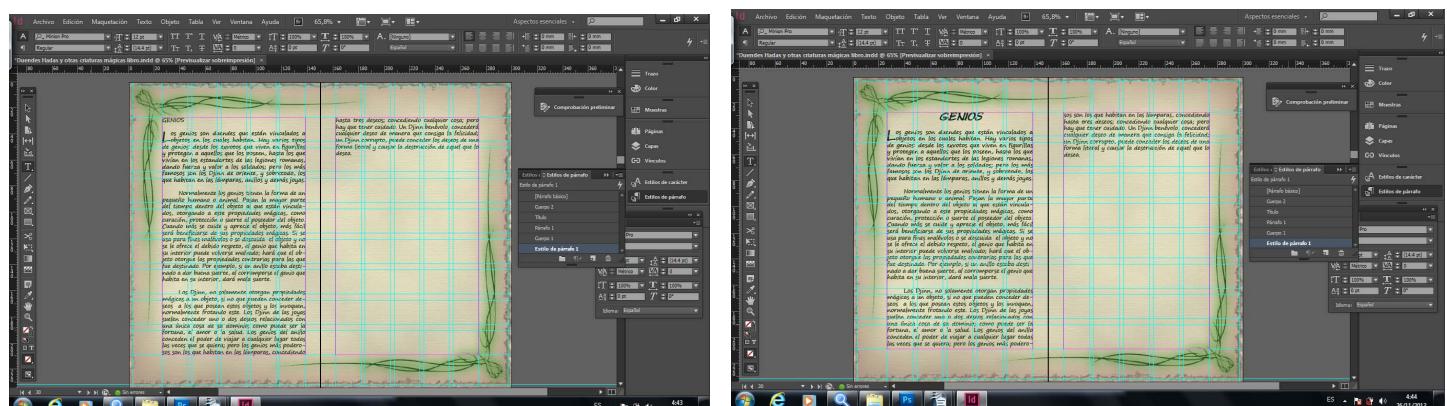
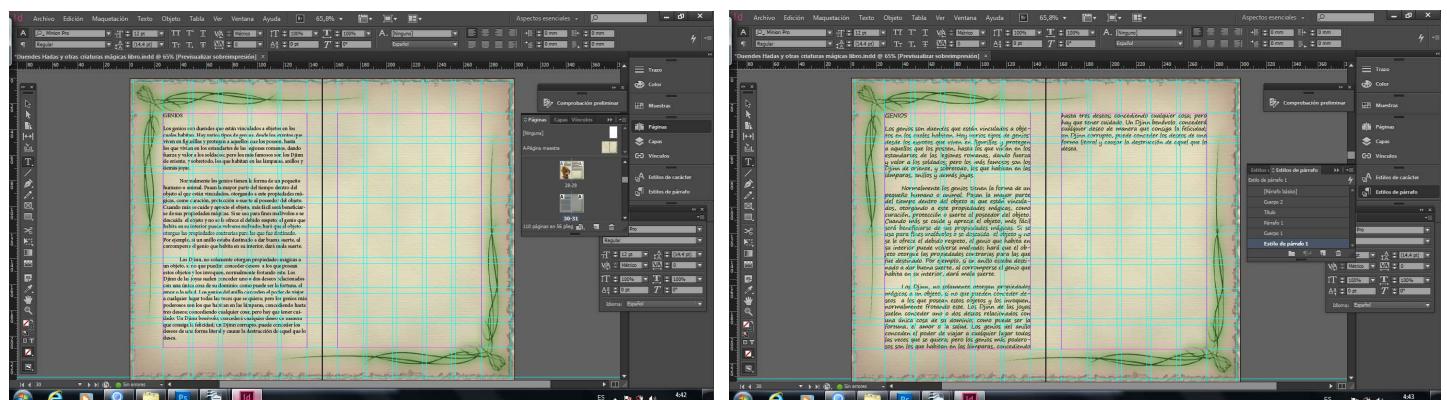


Ilustración 44: Proceso maquetación y estilos

PROCESO ILUSTRACIÓN

Al principio la idea es que las ilustraciones fuesen lo más realistas y con la mayor iconicidad posible, pero luego se optó por un cambio de estilo más infantil, por dos razones: La primera porque es mucho más atractivo para los niños, ergo, tendría un mayor público interesado.

La segunda, fue un motivo personal, ya que, aunque me gusta mucho la fantasía y mis ilustraciones suelen tener un alto componente fantástico, suelen ser enfocadas a un público adulto, de forma que sean más realistas a la par que oscuras, tenebrosas y violentas. Así que, no es una de mis especialidades y he tenido que forzarme para adaptarme, ya que dibujar un feroz dragón me resulta muy sencillo, pero dibujar un dragón malvado que parezca malvado pero que a su vez sea simpático y no asuste a los niños, lo encontré un reto bastante interesante y que ha ocupado innumerables horas de pruebas, bocetos y documentación.

En un principio, al efectuarse los bocetos, la idea era pintarlos directamente con la tableta gráfica, utilizando Photoshop CS5. Se hizo una primera prueba con un proceso descrito muy detallado y varias ilustraciones, pero al final perdía un poco de encanto el uso de técnicas digitales y se renovó por completo la idea que se tenía en mente al principio, para ofrecer una nueva perspectiva utilizando un método más tradicional como la acuarela.



Ilustración 45: Composición de ilustración y maquetación descartada

Comentario: Aquí una muestra del primer borrador de página elaborado esclusivamente con técnicas digitales. Ésta fue la primera prueba de realización. Si bien el resultado era satisfactorio, creo que últimamente se abusa de las técnicas digitales y quería darle un aire un poco retro.

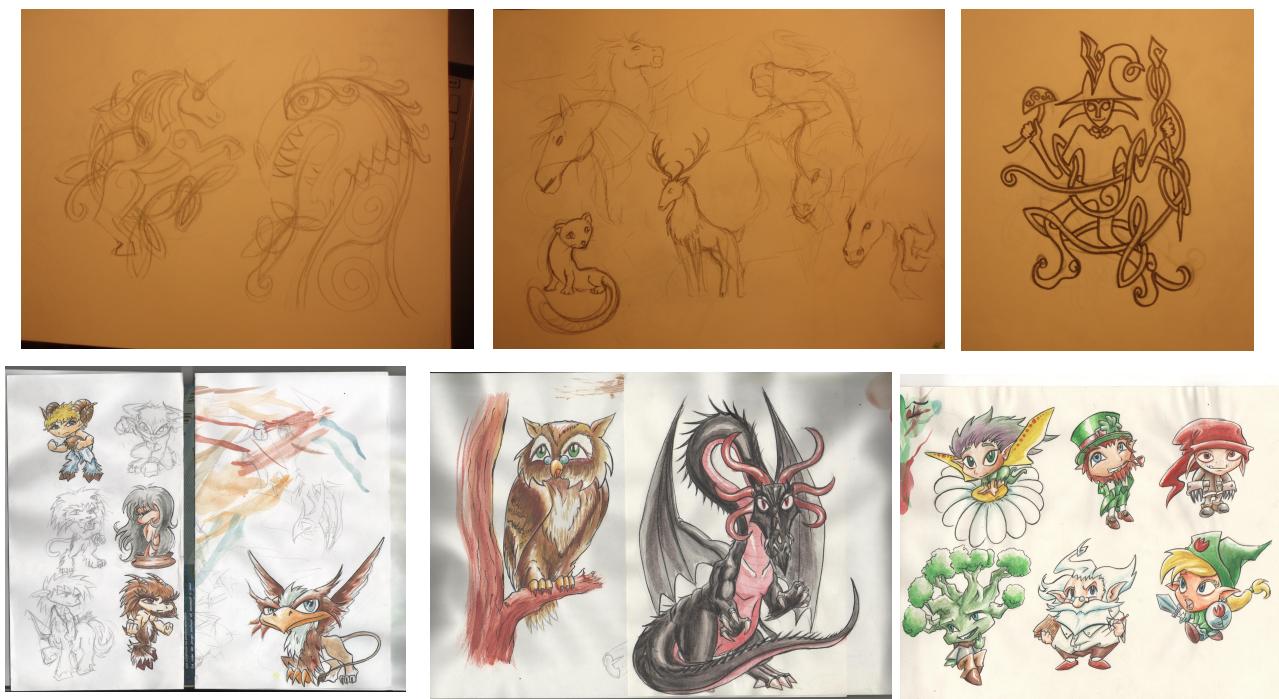


Ilustración 46: Bocetos del proyecto

ILUSTRACIONES PRINCIPALES

Las ilustraciones principales se realizaron una a una con técnica de acuarela y retoques digitales y después fue incrustada en el texto.

La idea era presentar simplemente al personaje y un pequeño fondo que se fuese difuminando para integrarlo en el pergamo base del cuerpo. La idea es siempre basarnos en un bestiario medieval, en lugar de hacer una escena con personaje, como es una descripción, el cometido es que quede clara la iconografía del personaje descrito y que se aprecien bien todos sus elementos. Es importante destacar que se deseaba que se viera bien claro el trazo del entintado y las manchas de acuarela sobre el grano del papel para conseguir la textura que concuerde con la textura del pergamo, para evitar el trazo vectorial y el coloreado a ordenador para evitar la apariencia artificial, aunque haya sido retocado por ordenador, pero debe evocar un dibujo artesanal, que si bien en su mayoría lo es, debe tratarse, aunque solamente sea una sensación, de un trabajo de manuscrito, único.

Se ha trabajado, sobretodo, en bloques de capítulos, puesto que en conjunto, cada capítulo,

contiene unos trazos similares dentro del mismo. En el caso de los duendes, casi todos son humanoides, en el caso de los dragones pues todos son dragones y en el caso de los amigos de los duendes, casi todos son animales, ya sean mágicos o mundanos. Por lo tanto, se trabajó en los bocetos de todo un capítulo a la vez, después todas las entradas fueron entintadas y por fin fueron pintadas para que así se mantuviese la coherencia y unidad de cada capítulo y que no se percibiera, al menos inicialmente, la inevitable evolución de trazo y dibujo frecuente en una obra larga, así que, podemos hablar de una especie de trabajo en serie por bloques.

La estética del dibujo es infantil y con colores saturados para encontrar una síntesis entre la acuarela de las miniaturas medievales y la estética actual de las series para niños, creando un dibujo simpático, alegre y agradable a la vista infantil.



Ilustración 47: Ilustración de un Genio de entrada principal de ejemplo

Comentario: Como la elaboración de las ilustraciones principales es muy extensa, se ha utilizado al mito del Genio de ejemplo para ilustrar el proceso de creación desde el boceto hasta su incrustación final. El proceso está descrito en detalle en el “Apéndice 1: Proceso de Creación”

MAQUETACIÓN ILUSTRACIÓN

Una vez conseguida la ilustración que responde a la entrada de una descripción, debe unirse a la composición de la página. Se ha decidido que cada entrada sea a doble página, alternando la ilustración de derecha a izquierda, para que cada doble página se pueda considerar como una obra única y cerrada, sin tener en cuenta cual entrada es la anterior o la posterior. Podría considerarse como una carta o una ficha de personaje, o simplemente un póster que se puede colocar en la puerta de una clase de primaria.

La idea es que cada ser mitológico fuera tratado de manera individual, que toda la entrada estuviese centrada en él, sin que tuviese que compartir texto o ilustración en el mismo plano con otra criatura. Lo que significa que se ha tenido que jugar con el tamaño y la distribución tanto del texto como de la ilustración al colocarla, para que pudiera abarcar toda la superficie dedicada a su cometido. En algunas entradas, ya fuere por el tamaño de la ilustración, la cantidad de texto o simple capricho del autor, sobresalían del espacio dedicado a la caja de texto o las cruces de margen.

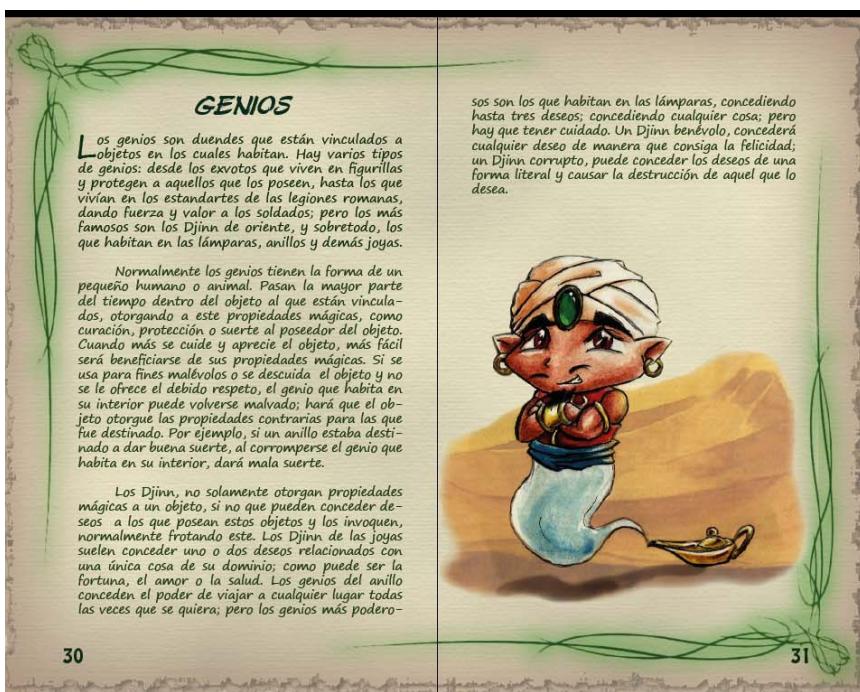


Ilustración 48: Montaje definitivo y aspecto global del cuerpo de la obra

Comentario: El proceso de incrustación también es muy extenso por lo que se ha decidido describirlo en el: “Apéndice 1: Proceso de Creación”

ILUSTRACIONES ADICIONALES

Se realizaron varias ilustraciones adicionales para acompañar al texto en las páginas que no había una descripción *per se* en el cuerpo del libro. Así que se crearon algunos dibujos para acompañar al texto en caso de que este dejara un espacio excesivo en la página, ya que a cada entrada se la podía considerar un capítulo por ella misma, aunque no fuere tratada así directamente, pero como el texto no tiene continuidad entre una descripción y otra, por si acaso se efectuaron estas ilustraciones para llenar en caso de que fuere necesario.



Ilustración 49: Ejemplo de ilustración adicional

Comentario: Esta ilustraciones adicionales han sido tratadas de la misma manera que las ilustraciones principales y su ejecución e incrustación ha sido exactamente la misma.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS

Cubiertas

Formato: 160mm x 240mm

Papel: Inkada silk satinado cartoné 260 gramos

Impresión: Cuatricomía digital

Cuerpo

Formato: 150mm x 235mm

Papel: Cromolux satinado 115 gramos

Impresión: Cuatricomía digital

Encuadernación: Fresada

Coste total 100 ejemplares: 1200 €

Coste total 1000 ejemplares: 4500 €

Comentario: Precios consultados en la editorial Círculo Rojo sin añadir el 4% de IVA

CONCLUSIÓN

Este proyecto ha sido muy gratificante de elaborar a la par que desesperante. Gracias a él he revisado muchos mitos antiguos y he aprendido nuevos, además que la ilustración infantil es una cosa que a priori parece sencilla pero dentro de su sencillez es muy complicada y más para alguien como yo que está acostumbrado a la ilustración para adultos y el paisajismo efectista. La parte de experimentación ha sido divertida ya que he contado con la ayuda de varios niños de edades comprendidas entre 8 y 14 años que me han dado su opinión sobre las ilustraciones y el libro en sí. La mayoría simplemente les han gustado los dibujos, a muchos les ha gustado el texto, aunque hay que decir que la edad era variable y la costumbre por la lectura también, así que las opiniones favorables a las descripciones han sido más por si le gustaba leer al niño o no. Aunque sin excepción a todos les han gustado los dibujos y han sido capaces de leer el texto de forma fluida y nota importante, también les ha parecido un buen libro a los padres de los mismos y a profesores de primaria. Y los niños de 11 a 14 años me animaban a hacer un juego sobre esas criaturas, también

por reflejo a los dibujos que están acostumbrados a visualizar y que tienen mucho merchandising y bombardeos publicitarios. Cosa de la cuál me he aprovechado, al menos en parte, para que las leyendas de antaño fuesen más digeribles a los que no están acostumbrados a verlas. Y si le proyectamos ambiciones de venta al público, ya tenemos un filón por el que empezar.

La redacción de los seres y hacer un mundo común entre ellos, ha sido quizás la parte más larga y difícil, porque no quería copiar de un diccionario o enciclopedia común las entradas, así que el proceso de investigación ha sido engorroso, a la par que gratificante, ya que no solamente he creado un mundo en base a leyendas, como ya hicieron J. R. Tolkien o J. R. Martin, sin llegar a una enésima parte de su obra ni pretenderme igual a ellos, pero yo mismo he ilustrado lo que estaba creando y han sido modificados o acentuando algún aspecto de manera subjetiva a mi criterio.

El proceso de elaboración, ha sido en su mayoría, trabajo en el exterior, buscando colores vivos que las fotografía no suelen captar y una forma de inspiración en la naturaleza mucho más gratificante que el hecho de crear en un estudio. Debido a ello los dibujos debían ser más frescos e intuitivos, aunque anteriormente se ha trabajado mucho buscando un estilo agradable para que una vez se realizaban las ilustraciones finales no requiriesen de mucha modificación. Además fue un consejo de un gran ilustrador científico amigo mío llamado Eduardo Said Burgos, que aunque sus ilustraciones sean extremadamente detalladas e icónicas, siempre me animó a dibujar en el exterior.

En los aspectos técnicos, se ha buscado un diseño atractivo y he revisado todos mis libros de fantasía y leyendas de esta década y la anterior para buscar un aspecto coherente, y un resultado basado en los formatos de impresión, en recerca de un ejemplar más o menos económico, si bien el tipo de papel y las cubiertas no están proyectadas a una impresión en papel estándar, ya que perdería viveza de color y sería menos atractivo; tanto el formato, como el tipo de papel, como el tipo de impresión, se han ideado en base a la forma más económica posible para lograr el resultado deseado.

BIBLIOGRAFÍA

- Andersen, Hans Christian. Cuentos. Barcelona: Labor, 1974
- Bartolotti, Alessandra. Mitología celta y nórdica . Madrid: Swing, 2011
- Berbiguier, Alexis Vicent Charles. Los Farfadets, o no todos los demonios son de otro mundo . Grenoble: Editions Jérôme Millon, 1990
- Bescós, M. Victoria; Romero, Carmen. *Mitología grega i romana*. Barcelona: Castellnou, 1996
- Borges, Jorge Luís: El libro de los seres imaginarios. Parets del Vallès: Editorial Bruguera S.A., 1982
- Brell, Marc. (2006) Juegos de Rol. *Dialnet núm. 33*
- Butler Yeats, William; Rhys Ernest. Cuentos y leyendas irlandesas del campesinado . Londres: Warwick Lane, 1888
- Callejo, Jesús; Canales, Carlos. Duendes . Madrid: EDAF, 1994
- Collin de Plancy, Jacques Auguste Simón. Diccionario infernal . Paris: Source Gallica/ Bibliothèque nationale de France, 1863
- Cook, Monte et alii. Dungeons and Dragons 3.5 de. Madrid: Wizards of the Coast, 1999
- Garcia Gual, Carlos. Introducción a la mitología griega . Madrid: Alianza Editorial S.A., 2005
- Duby, Georges. Arte y Sociedad en la Edad Media. Madrid: Taurus, 1998
- Hesíodo. Teogonía . Salamanca: Luz, Moléculas y Vida, 2007
- Homero. La Iliada . Barcelona: Biblioteca Gredos, 2006
- Homero. La Odisea . Barcelona: Biblioteca Gredos, 2006
- Iglesia, Saro de la; Gómez Rea, Javier. El mundo secreto de los gnomos . Madrid: Paza Joven S.A., 1988
- Ions, Verónica. Mitología universal . Barcelona: Luis de Caralt, 1976
- James, Simon. El mundo de los celtas . Barcelona: Art Blume S.L., 2005
- Morales Muñiz, MªDolores-Carmen. (1996). El Simbolismo Animal en la Cultura Medieval. *Espacio, Tiempo y Forma, Serie 3, H. Medieval, t 9. 229-255*
- Page, Michael; Ingpen, Robert. Encyclopèdia de les coses que mai no han existit . Sabadell: Barcanova, 1988
- Paracelso. La aplicación de la magia divina: La filosofía oculta. Barcelona: Humanitats, 2004
- Paracelso. Libro de las ninfas, los silfos, los pigmeos, las salamandras y los demás espíritus . Barcelona: Obelisco, 2003
- Pramas, Chris. Warhammer . Sevilla: EDGE, 2005

- Rabelais, François. Gargantúa . Caracas: Editorial el perro y la rana, 2008
- Rodríguez Espinar, Sebastián et alii. Nueva Enciclopedia Temática Planeta. Barcelona: Editorial Planeta S.A., 1989
- Sapkowski, Andrezej. La saga de Gerarlt de Rivia . Barcelona: Círculo de lectores, 2009
- Sturluson, Snorri. Edda Menor. Madrid: Miraguano, 2012
- Sturluson, Snorri. La saga de los Ynglingos. Madrid: Miraguano, 2012
- Tajiri, Satoshi. Pokemon. Tokio: Game Freak 1999
- Tolkien, J.R.R. El hobbit. Barcelona: Minotauro, 2002
- Tolkien, J.R.R. El señor de los anillos. Barcelona: Minotauro, 2002
- Vicharious, Vicius. Skylanders Spyro's Adventure. Santa Monica: Activisión, 2011
- Weis, Margaret; Hickman, Tracy. El retorno de los dragones . Villatuerta: Planeta de Agostini, 2005

Recursos web

- Acuáticos. (s.f.) Recuperado el 6 de junio 2013, de <http://www.seresmitologicos.net>
- Arte Medieval. (s.f.) Recuperado de 10 de octubre 2013, de <http://wikipedia.org>
- Bestiario. (s.f.) Recuperado de 13 de junio de 2013, de <http://wikipedia.org>
- Citar recursos electrónicos. (s.f.) Recuperado de 11 de noviembre 2013, de <http://www.bidi.uam.mx>
- Como una cabra (s.f.) Recuperado de 30 de julio de 2013, de <http://www.cargad.com>
- Interplanares. (s.f.) Recuperado el 5 de junio 2013, de <http://www.seresmitologicos.net>
- La diosa. (s.f.) Recuperado el 25 de abril 2013, de <http://wicca.lunacelta.com>
- Subterráneos. (s.f.) Recuperado el 4 de junio 2013, de <http://www.seresmitologicos.net>
- Terrestres. (s.f.) Recuperado el 5 de junio 2013, de <http://www.seresmitologicos.net>
- Voladores. (s.f.) Recuperado el 5 de junio 2013, de <http://www.seresmitologicos.net>
- ¿Qué inspiración han tenido los hombres bestia? (s.f.) Recuperado de 30 de Julio de 2013, de <http://www.cargad.com>