

# ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA

## ORÍGENES Y MÉTODOS DE DIBUJO PARA REPRESENTAR LO IMAGINADO

CARLOS PERAIRE FERRERES

TUTORA: M<sup>º</sup> VICTORIA ESGUEVA LÓPEZ

VALENCIA, JUNIO, 2020



FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES



MÁSTER en  
PRODUCCIÓN ARTÍSTICA  
Universitat Politècnica de València



UNIVERSIDAD  
POLITECNICA  
DE VALENCIA





## AGRADECIMIENTOS

Antes de todo quiero agradecer todo lo aprendido en este proyecto, por hacerme caer, fallar y seguir adelante, dando lo mejor de mí mismo. Podría agradecer muchas cosas en este momento, agradecer estar vivo y estar viviendo en el mejor momento de la historia, de haber podido estudiar lo que he querido o tener las influencias necesarias que me han llevado donde estoy hoy en día, pero no solamente quiero dedicar este apartado a este tipo de cosas, quiero dedicárselo a aquellas personas que han estado a mi lado durante este proyecto, en lo bueno y en lo malo.

Primeramente me gustaría agradecerles, a mi madre y mi padre, por apoyarme en todas las decisiones que he tomado, en esta vida y sobre todo en este mundo artístico. De poder brindarme siempre cualquier apoyo que he necesitado y hacerme sentir siempre que tengo un hogar.

A mi hermana Ana, por dejarme aprender de ella y convertirse en un referente con el que medirme, por transmitirme sus experiencias y darme su comprensión.

A mi tutora Victoria, por tener la paciencia de trabajar conmigo, al igual que de motivarme y ayudarme en todo lo que ha podido durante este trayecto.

A mi gran amigo Alex, mi compañero de batalla, con el que sé que sin él nunca hubiera llegado hasta aquí, haciendo sacar lo mejor de mí, con sus críticas, tanto las buenas como las malas, por compartir siempre entre los dos todo lo que hemos aprendido y la sinceridad que solo un buen amigo te puede dar.

Y finalmente a Judith, sin la cual sé que este proyecto no sería para nada como es hoy en día. Hay demasiadas cosas que agradecerle, pero sobre todo, la comprensión incondicional que me ha dado, la paciencia que ha tenido con mi temperamento y mis constantes auto cuestionamientos. Por apoyarme siempre y brindarme su afecto en los buenos, pero sobre todo los malos momentos y ver siempre lo mejor de mí.

No tendría suficientes palabras para agradecerles todo lo que me han dado, simplemente me siento afortunado de haber realizado este camino con ellos, de haber disfrutado de su apoyo, su amistad y su amor. Muchas Gracias.

## **RESUMEN Y PALABRAS CLAVE**

El proyecto consiste en la creación de una serie de ilustraciones basadas en una de las historias de la serie de novelas, "*Saga de Geralt de Rivia*". Tanto el texto como las ilustraciones pertenecen al género de la Ilustración Fantástica, por lo cual se ha realizado un estudio sobre esta corriente, hablando de sus orígenes, principales influencias y como se ha desarrollado en el mundo artístico actual. A la vez que creamos una recopilación e investigación de los métodos artísticos y técnicas que se han utilizado para la creación de obras pictóricas basadas en una imagen perteneciente a la imaginación, desarrollando así una metodología para crear dibujos realistas sin partir de un referente visual concreto. Posteriormente creamos una propuesta de difusión pública con fines educativos y laborables a través de las redes sociales.

### **PALABRAS CLAVE**

ILUSTRACIÓN, GÉNERO FANTÁSTICO, DIBUJO, REALISMO IMAGINATIVO, METODOS ACADÉMICOS

## **SUMMARY AND KEY WORDS**

The project is composed of the creation of a series of illustrations based on one of the stories from the novel series, "The Witcher". Both, the text and the illustrations belong to the fantasy genre illustration, for which I have carried out a study on this genre, about its origins, main influences and how it develops in the current artistic world, as well as compiling and researching the methods artistic and techniques that have been used to create pictorial works based on an image belonging to the imagination, thus developing a method to create realistic drawings without a specific visual reference. Later we created a proposal for public dissemination for educational and working purposes through social networks.

### **KEYWORDS**

ILLUSTRATION, FANTASTIC GENRE, DRAWING, IMAGINATIVE REALISM, ACADEMIC METHODS

# ÍNDICE

<b>AGRADECIMIENTOS</b>	4
<b>1. INTRODUCCIÓN</b>	8
<b>1.1. PRESENTACIÓN</b>	9
<b>1.2. MOTIVACIÓN</b>	9
<b>1.3. OBJETIVOS</b>	10
<b>1.4. METODOLOGÍA</b>	11
<b>2. MARCO TEÓRICO</b>	13
<b>2.1. EL ARTE FANTÁSTICO</b>	14
2.1.1. Orígenes	14
<b>2.2. UNA VISIÓN POR LA HISTORIA</b>	16
2.2.1. Cultura Clásica	16
2.2.2. Mitología nórdica	16
2.2.3. Edad Media	18
2.2.4. Romanticismo	18
<b>2.3. SIGLO XX</b>	20
2.3.1. La Fantasía Moderna	20
2.3.2. J.R.R. Tolkien	20
2.3.3. Robert E. Howard	21
<b>2.4. INFLUENCIAS</b>	21
2.4.1. Frank Frazetta	21
2.4.2. Boris Vallejo	22
2.4.3. Repercusión	24
<b>2.5. EL ARTE FANTÁSTICO EN NUESTROS DÍAS</b>	25
2.5.1. Luís Royo	25
2.5.1. Nuevas Tecnologías	26
<b>2.6. REPRESENTACIÓN IMAGINATIVA</b>	27
<b>2.7. MÉTODOS HISTÓRICOS</b>	29
2.7.1. Academicismo	32
2.7.2. El comienzo del uso de la fotografía por los artistas	34
<b>2.8. LLEGADA DEL SIGO XX</b>	36
2.8.1. Norman Rockwell	36
<b>2.9. ÉPOCA CONTEMPORÁNEA</b>	38
2.9.1. James Gurney	39
2.9.2. Patrick J. Jones	40
2.9.3. Augusto Ferrer-Dalmau	41
<b>2.10. ARTISTAS Y REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS</b>	42
<b>2.11. ELECCIÓN DEL TEMA: SAGA DE GERALT DE RIVIA</b>	44

<b>3. MARCO PRÁCTICO</b>	46
<b>3.1. PREÁMBULO</b>	47
3.1.1. Antecedentes	47
3.1.2. Obras previas experimentales	49
<b>3.2. EL MÉTODO</b>	52
3.2.1. Bocetos	52
3.2.2. Referentes	54
3.2.3. Estudios	56
3.2.4. Calco	57
3.2.5. Realización Final	58
<b>3.3. PROCESO DE TRABAJO</b>	59
3.3.1. Geralt y el Basilisco	59
3.3.2. Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Veá	66
3.3.3. Jaskier	72
3.3.4. Reunión en la hoguera.	77
3.3.5. Yennefer.	82
3.3.6. Avalancha en el camino	86
3.3.7. Eyeck de Denesle se enfrenta al dragón Villementereth	91
3.3.8. Yennefer inmoviliza a Geralt	97
3.3.9. Aparición del pequeño dragón	102
3.3.10. Reconciliación y despedida de Villementereth	107
<b>3.4. DIFUSIÓN DEL CONTENIDO</b>	111
3.4.1. Edición Digital	111
3.4.2. Redes Sociales	111
3.4.3. Editoriales	114
3.4.4. Ferias, Comic Cons y Salones	115
3.4.5. Prints	115
<b>3.5. PROYECCIONES FUTURAS</b>	115
<b>4. CONCLUSIÓN</b>	118
<b>4.1. Conclusiones del Marco Teórico</b>	118
<b>4.2. Conclusiones del Marco Práctico</b>	120
<b>4.3. Valoración Personal</b>	121
<b>5. BIBLIOGRAFÍA</b>	123
<b>6. LISTADO DE IMÁGENES</b>	127

# 1. INTRODUCCIÓN



## **1.1. PRESENTACIÓN**

*Ilustración fantástica: Orígenes y métodos de dibujo para representar lo imaginado*, se encuentra dentro de la tipología de investigación y producción artística.

El proyecto parte de una recopilación histórico-documental sobre el género fantástico, dentro de un contexto pictórico-gráfico, en concreto, la ilustración fantástica, centrándonos en sus orígenes y destacando su repercusión durante el siglo XX y la actualidad. Se expondrán sus principales referentes dentro de este campo junto a sus características, con el fin de que el lector entienda de una forma más amplia la temática del proyecto.

A través de dicha investigación, se documenta qué procesos y métodos técnicos han utilizado estos artistas para la representación de escenas imaginativas, sin tener un referente mimético concreto. Pudiendo así, desarrollar un método propio para la elaboración de este tipo de imágenes, usando una metodología estandarizada.

Se propone ponerla en práctica, a través de la creación de una serie de ilustraciones vinculadas al género de fantasía, con la pretensión de demostrar el funcionamiento del método. Durante la creación de las obras, es documentado todo el proceso técnico y conceptual, centrándose en conceptos como el diseño, la composición y la ejecución técnica.

El proyecto se expande posteriormente a la adaptación de las obras a diferentes canales para su difusión y uso en ámbitos promocionales y de comercialización profesional.

## **1.2. MOTIVACIÓN**

El proyecto pretende hacer una compilación sobre las reflexiones teóricas de la ilustración fantástica a la vez que propone solucionar una serie de problemas relacionados con la metodología del dibujo.

Por una parte, intentamos exponer una ampliación de la información sobre la Ilustración Fantástica, porque consideramos que es un tema falto de documentación estructurada, aunando así múltiples estudios para crear una base definida en la que apoyarse. Se parte de investigaciones realizadas por diversos artistas dentro del mundo de la Ilustración Fantástica y la representación académica. Autores como James Gurney, Patrick J. Jones o Frak Frazetta, ya han profundizado en este campo de la representación. Pero nos hemos dando cuenta de la necesidad de crear una manera de

sistematizar el procedimiento de trabajo. Para eso he hecho un desglose analítico sobre los principales atributos y características que prevalecen en el área del dibujo, como la luz, la composición, el diseño de personajes, etc. Dirigido a personas con una gran capacidad técnica en cuanto a mimesis, pero con dificultades de reproducción de imágenes mentales sobre un formato concreto. Desarrollando una metodología que todo dibujante pueda seguir para conseguir los resultados que desee y que no tenga que depender de una imagen de referencia exacta para poder crear una obra con alto grado de iconicidad.

### 1.3. OBJETIVOS

Como objetivo principal, este proyecto pretende profundizar en el campo de la ilustración fantástica y los métodos de representación de imágenes realistas sin un referente mimético concreto mediante técnicas tradicionales, con el fin de aplicar dicha información teórico-técnica en la obra personal.

Junto a este objetivo principal, se proponen otros objetivos específicos, ordenados de la siguiente forma:

1. Crear una recopilación sobre los orígenes e historia del género fantástico dentro del marco de la representación pictórica.
2. Organizar una lista con los principales artistas y exponentes de este movimiento.
3. Investigar las técnicas y metodologías de creación de obras de carácter imaginativo.
4. Exponer otros autores actuales que han profundizado en este estudio.
5. Sintetizar un método de acción para crear dibujos realistas sin un referente concreto.
6. Elaborar 10 ilustraciones vinculadas al género fantástico, basadas en un capítulo de la serie de novelas, *Saga de Geralt de Rivia*.
7. Demostrar la aplicación funcional del método sobre las ilustraciones.
8. Proponer una difusión de las obras por diferentes canales con fines publicitarios y laborales.

Estos son los objetivos propuestos para ofrecer mayor claridad e información sobre el género fantástico y poder elaborar una metodología sencilla, para facilitar la creación de obras a otros artistas que puedan tener problemas a la hora de abordar dibujos de forma imaginativa.

#### **1.4. METODOLOGÍA**

La metodología de este proyecto se ha basado en comenzar con una recopilación documental sobre la información teórica del tema, para posteriormente aplicarla y experimentar en un apartado técnico con el fin de ser evaluado conjuntamente.

Comenzamos el marco teórico con el capítulo de *El Arte Fantástico*, donde hablamos sobre el género de fantasía. Repasamos brevemente sus orígenes durante diferentes periodos históricos, para luego hacer más hincapié en el desarrollo de este género, hacia la ilustración fantástica durante el siglo XX y la actualidad, junto a su repercusión y los principales artistas de este periodo.

Posteriormente seguimos con el apartado de *Representación Imaginativa*, donde explicamos este concepto y repasamos historiográficamente qué metodologías se han utilizado en diferentes épocas de la historia del arte para crear representaciones miméticas y escenas imaginarias, centrándonos en métodos académicos y cómo éstos han evolucionado mediante la llegada de nuevas tecnologías. Más adelante, comentamos qué otros autores actuales han seguido desarrollando estos métodos y cómo podemos nutrirnos de ellos.

Para finalizar el marco conceptual y poder conectarlo con el práctico, proponemos la temática de las ilustraciones, hablando sobre la saga de libros y el capítulo en concreto que se pretende ilustrar, haciendo una breve explicación del porqué de dicha elección para pasar posteriormente al marco práctico.

En el apartado técnico, se explica el interés por la ilustración fantástica, haciendo una visión de la obra personal anterior, para luego comenzar con el capítulo de *El Método*.

En este apartado describiremos con mayor profundidad los pasos y las características de la metodología de acción propuesta, para luego comenzar con la documentación del proceso de trabajo.

El proceso de trabajo consiste en mostrar de forma práctica la creación de las obras, explicando cada uno de sus pasos hablando de conceptos como la composición, la búsqueda de

referentes visuales, los estudios o el diseño de escenas y como estos puntos están en sintonía con el método creado.

Posteriormente, en el apartado de *Difusión*, después de enseñar los resultados de las ilustraciones, se proponen diferentes vías para mostrar públicamente las obras y a través de qué formatos podemos hacer un uso promocional y comercial de ellas. Exponemos diferentes canales como las redes sociales, las convenciones o las editoriales vinculadas a este género.

Para terminar, analizamos las conclusiones del proyecto midiendo si los objetivos propuestos se han alcanzado y si las afirmaciones sobre el hipotético método han dado resultados. Se realizará una balanza de qué puntos se han realizado más eficientemente y cuáles pueden mejorarse con una mayor profundización del tema, a la vez que se valorará el resultado final de la producción artística creada

## **2. MARCO TEÓRICO**

## 2.1. EL ARTE FANTÁSTICO

### 2.1.1. Orígenes



Fig.1 *Venus de Willendorf*.  
28000-25000 a.C.

La humanidad siempre ha buscado respuestas sobre las cosas que no entendía o no comprendía, un anhelo incrustado en nuestra mente que siempre lleva a buscar el sentido de las cosas. Al encontrarse con enigmas indescifrables para él, creaba una serie de estrategias o visiones imaginativas de porque esas cosas eran o sucedían, creando así fabulas o mitologías. Estas mitologías pese a ser de orígenes diversos, siempre englobaban atributos, enseñanzas y conclusiones comunes, intentando buscar el sentido y el buen hacer de las cosas.

Todas las culturas comparten una serie de simbologías similares. De esto mismo hablan muchas de las Teorías Junguianas<sup>1</sup> sobre el inconsciente colectivo, donde Carl Gustav Jung, habla de los diferentes arquetipos presentes en la psique humana y cómo se repiten por diferentes lugares. Un ejemplo es la figura de la *Gran Madre*<sup>2</sup> o *el Viejo Sabio*, por ser interpretaciones de cosas reales, como la relación de madre o mujer con fertilidad y la vejez o madurez con experiencia y conocimiento.

Dejando a un lado estas teorías, la mitología no solamente ha servido como explicación de sucesos incomprensibles sino también como forma de entretenimiento y enseñanza a través de historias, con moralejas y filosofía, sobre el propio comportamiento humano, como el que podemos encontrar en los mitos griegos o en el Antiguo Testamento cristiano. Por estos motivos, es por lo que ha sido uno de los principales temas de representación pictórica en la historia del arte, tanto por su capacidad de atracción y fascinación como por su

Podríamos llamarlo mitología, pero realmente nos referíamos a una serie de bases históricas y culturales, mientras que la denominación de género fantástico, abarca más allá de meros conceptos religiosos pasados, sino que deja entrar todas las artes que tratan conceptos de cosas inexistentes. De esta forma podríamos ahora definir el término *fantástico*:

---

<sup>1</sup> C.G.Jung afirma en su libro *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, que podemos observar una serie de patrones en diferentes culturas sobre sus elementos mitológicos y religiosos basados en la creencia que son causados no por la experiencia individual de una persona si no a través de experiencias comunes dentro del ser humano. (Jung, 2002)

<sup>2</sup> "Toda la Europa neolítica tenía un sistema de ideas notablemente homogéneas, basado en el culto a la Diosa Madre". (Graves, 1985, p.19)

*En su intento por descifrar el misterio numinoso del mundo amenazador que les rodeaba, el hombre primitivo fue tejiendo una tupida red de interpretaciones más o menos maravillosas, que le inculcó una conciencia de lo sobrenatural materializada enseguida en una serie de ritos religiosos y tradiciones folklóricas, crónicas y textos sagrados. (Molina, 2006, p.11)*

Aceptamos que el concepto fantástico se refiere a cosas increíbles o que viven en el mundo de la imaginación. El mundo de la ficción está caracterizado porque ocurren sucesos inexplicables que no existen en el mundo real, como personas con poderes especiales o la existencia de criaturas extraordinarias como los dragones.

- **Definición de “fantástico”:**

1. m. *Quimérico, fingido, que no tiene realidad y consiste solo en la imaginación.*<sup>3</sup>
2. m. *Pertenece o relativo a la fantasía.*

- **Definición de “fantasía”**

1. f. *Facultad que tiene el anónimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar las ideales en forma sensible o de idealizar las reales.*<sup>4</sup>
5. f. *Ficción, cuento, novela o pensamiento elevado e ingenioso.*

En la historia que vamos a ilustrar, sucede en un mundo imaginario, que se encuentra en una época similar a la medieval donde coexisten diferentes tipos de personas como magos, druidas o brujos al igual que existen criaturas fantásticas. En concreto es una serie de novelas basadas en cierta medida en la mitología de Europa del este, utilizando mitos y criaturas de dicho folklore, que veremos más adelante.

---

<sup>3</sup> Real Academia Española

<sup>4</sup> Real Academia Española

## 2.2. UNA VISIÓN POR LA HISTORIA

### 2.2.1. Cultura Clásica



Fig.2 Friso de la Gigantomaquia. 447 a.C. Bajorrelieve en mármol. Fidias.

La fantasía ya surgió en las antiguas civilizaciones, en ese momento en forma de mitos, religiones y deidades. Algunos ejemplos de estos inicios podemos verlos en escritos como el *Poema de Gilgamesh*, escrito sobre doce tablillas de arcilla sobre el 2000 a.C, donde habla de criaturas como los gigantes<sup>5</sup>. En esa misma época encontramos escritos referenciando a la diosa *Ishtar*, denominada así por los acadios, y previamente llamada *Inanna* por los sumerios, diosa del amor y la guerra, que junto a *Gilgamesh* se convierte en una figura importante dentro de estos mitos<sup>6</sup>. Hay que aclarar también que no podríamos considerar las mitologías en sí como género de fantasía, sino como épica, ya que en su momento de escritura se creía que era real y no un producto ficticio, pero gracias a ellas se nutre originalmente el propio género. La gran precursora fue la mitología clásica, la Grecia antigua, aunque también podríamos incluir la egipcia. De ella podemos extraer posiblemente una de las mitologías más ricas en características e historias, desde batallas entre dioses hasta grandes hazañas realizadas por héroes legendarios como Perseo o los Argonautas<sup>7</sup>. Vemos más ejemplos de estas narraciones en dos grandes obras épicas, *La Ilíada* y *La Odisea*, escritas por Homero. Todas estas historias y criaturas fueron modelo para los artistas de su época y posteriores, creando representaciones de estos mitos. Existen excelentes ejemplos en el Partenón de Atenas, donde se encontraban bajorrelieves con representaciones de escenas como *La gigantomaquia*<sup>8</sup>, o episodios de la Guerra Troya. La mayor parte del arte clásico hace referencia a esta mitología, representada también en soporte cerámico como, platos o copas.

*“A diferencia de otros movimientos y periodos artísticos, que son fruto de una época concreta y pueden darse por concluidos tras un tiempo prudencial, el arte fantástico existe desde siempre. Ha sido un elemento esencial y genuino del arte en cualquier época y lugar. Por eso mismo, es posible descubrir contenidos y fórmulas fantásticas en el manierismo, el surrealismo, el dadaísmo y en muchas otras corrientes.” (Shurian, 2005, p.7)*

<sup>5</sup> National Geographic, *La epopeya de Gilgamesh*, 2016.

<sup>6</sup> CAMPBELL, 1949, p.101

<sup>7</sup> Grupo formado por héroes de la mitología griega que viajaban en la nave Argo.

<sup>8</sup> La gigantomaquia fue el intento fallido de los Gigantes, hijos de Cronos, de conquistar el Olimpo y derrocar a los dioses. (ELVIRA BARBA, 2008)



### 2.2.2. Mitología nórdica



Fig.3. Thor en la batalla contra los gigantes. 1872. Marten Eskil Winge.

Es aquí donde encontramos un punto de inflexión en la mitología clásica que influiría posteriormente en gran medida al género fantástico. La mitología escandinava o nórdica, aparece entre la cultura del norte de Europa, en Noruega, Dinamarca y Finlandia, principalmente extendida entre el pueblo vikingo que durante los años 780-1100 d.C, se expandieron por el sur de Europa, Asia, África y zonas de Norteamérica, creando así la Era Vikinga<sup>9</sup>. Era un pueblo caracterizado por su rudeza ya que las condiciones de vida en sus países de origen eran muy duras. Lugares fríos, tierra poco cultivable y sin mucho pasto para los animales, por lo cual una de sus principales formas de supervivencia era el comercio, la conquista de otras tierras, el pillaje y dedicarse a ofrecer sus servicios como mercenarios. Eran guerreros, pero también desarrollaron una rica mitología, llena de dioses, con su propio panteón<sup>10</sup> y sus héroes, como Thor, Odin o Freya. Su cultura estaba basada en aspirar a una muerte digna para poder ascender al *Valhalla* o a otro de los grandes salones custodiados por los dioses. Al tener estas creencias tan acérrimas desarrollaron una serie de proezas e historias fascinantes con la que al igual que en los mitos griegos, transmitían enseñanzas de la vida y el comportamiento humano. Sin embargo, la cultura vikinga no era tan proactiva en cuanto la representación artística como la griega, su arte estaba dirigido a la elaboración de elementos cotidianos como joyas, herramientas u utensilios como copas, por lo que solo se han encontrado pequeñas estatuas o figurillas de dioses. También podemos recordar estos mitos a través de las *Eddas Prosaica*<sup>11</sup> y *Poética*<sup>12</sup>. Pero por otra parte todos estos mitos, influenciaron en gran medida a los artistas de épocas venideras, siendo un gran recurso incluso en nuestros días.

---

<sup>9</sup> “El periodo vikingo, por lo tanto, se define mejor como el periodo en que los escandinavos desempeñaron un papel importante en las islas Británicas y Europa occidental como invasores y conquistadores. También es el periodo en que los escandinavos se establecieron en muchas de las áreas que conquistaron, y en las islas del Atlántico...” (SAWYER, 1995, p.3).

<sup>10</sup> “Conjunto de las divinidades de una religión o de un pueblo” (Real Academia Española)

<sup>11</sup> La Edda Prosaica o Edda menor, es un libro escrito por el historiador islandés Snorri Sturlson sobre el 1300 d.C donde aparecen diversas historias populares de la mitología vikinga. A la vez el libro contiene conocimientos para la interpretación de la poesía escáldica.

<sup>12</sup> La Edda Poética o Edda Mayor, es una recopilación anónima de relatos sobre la mitología vikinga en forma de cantares y poesías, un trabajo anterior a la recopilación de Snorri Sturlson.

### 2.2.3. Edad Media



Fig. 4. Lady Shalott. 1888. William Waterhouse.

Nos centramos en el norte de Europa, en Inglaterra y países escandinavos, donde comenzaron a aflorar una serie de narraciones que se nutrirían de esta mitología nórdica anterior. Es donde encontramos las sagas y los cantares. Escritos de carácter más ficticio donde narran las historias de personajes inventados o reales con características sobrenaturales, como *El Cantar de los Nibelungos* o el *Poema de Beowulf*. También aparecerían las historias caballerescas y todo lo que ello acompaña como la leyenda artúrica<sup>13</sup> que supuso un cambio fundamental en la literatura anglosajona.

### 2.2.4. Romanticismo



Fig. 5. Las doncellas del Rin. 1876. Arthur Rackham.

Durante los siglos posteriores, gran parte de la historia del arte y sus obras se vincula a la representación de imágenes de la mitología griega y el cristianismo. Pero durante el periodo del siglo XIX, concretamente el Romanticismo, nació un resurgir hacia la interpretación de estos temas de fantasía medieval y caballerescas, también rompiendo con ciertas tradiciones academicistas que limitaban la interpretación libre del artista creando una nueva concepción de pintura basada en la superioridad del sentimiento sobre la razón, exaltando la imaginación y las pasiones. De esta forma muchos artistas empezaron a experimentar libremente sus propias interpretaciones naciendo así corrientes como la Hermandad Prerrafaelita, nacida en Inglaterra que caracterizó la pintura inglesa de la época, a modo de crítica contra la Real Academia de las Artes del momento, influyendo en la obra de artistas como William Waterhouse, que remitía a temas de las leyendas artúricas. Combinándolas con el simbolismo, más arraigado en la poesía y la literatura, pero que influyó a diversos artistas para la creación de sus obras. Waterhouse se caracterizaba por su fascinación por los paisajes naturales y realistas a la vez que la figura femenina era el protagonista de sus obras, trabajando constantemente con el concepto de la mujer fatal o *Femme fatale*, al igual que la visión heroica de este personaje. También el género se adentró en el mundo de la música, y autores como Wagner utilizaron estas historias para sus obras, como realiza el compositor alemán en su ópera de *“El Anillo del Nibelungo”*, donde describe la historia del héroe Sigfrido junto con una exposición de la mitología escandinava. Para esta ópera Arthur Rackham realizó una serie de ilustraciones representando escenas de la historia narrada.

<sup>13</sup> Serie de mitos y textos escritos durante la Edad Media centrados en la tradición inglesa como las leyendas del Rey Arturo y los Caballeros de la Mesa Redonda.

En el campo de la ilustración podríamos también nombrar a William Blake, que ilustró obras como *La Divina Comedia* de Dante Alighieri o *El Paraíso Perdido* de John Milton, en las que representa características fantásticas de la cultura cristiana y la mitología clásica.

## 2.3. SIGLO XX

### 2.3.1. La Fantasía Moderna

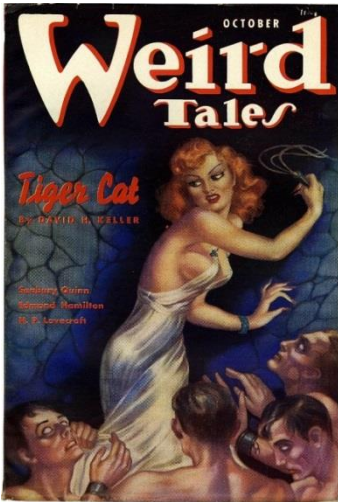


Fig. 6. Portada de Wird Tales.1923.

Es durante los primeros años del siglo XX, cuando empezaría a desarrollarse de forma más contundente el género de la fantasía, principalmente a través de la literatura, un gran ejemplo es el nacimiento de las *revistas Pulp*<sup>14</sup> en los Estados Unidos, se caracterizaban por contar pequeñas historietas de ficción, tanto de temática fantástica como de ciencia ficción, las cuales comenzaron a convertirse en viñetas de comic pero se diferenciaban de este por su mayor extensión y por recurrir a temáticas más adultas como el terror o géneros como el *Spicy & Saucy* que combina elementos de la ficción con el erotismo, apareciendo elementos como desnudos, escenas sexuales o violentas. Posiblemente la revista *Pulp* más conocida de su época fue la *Weird Tales* donde autores como Lovecraft publicaron sus primeros trabajos.

Por otra parte, fue en este periodo donde aparecieron los mayores autores de fantasía y que cambiaron la visión del género, estos serían J.R.R. Tolkien y Robert E. Howard.

*J. R. R. Tolkien y Robert E. Howard están firme y cómodamente establecidos como las dos torres de la fantasía, y mientras pasen los años ellos no sólo permanecerán siéndolo, sino que quizás nunca serán destronados. (MURPHY, 2011)*

### 2.3.2. J.R.R. Tolkien

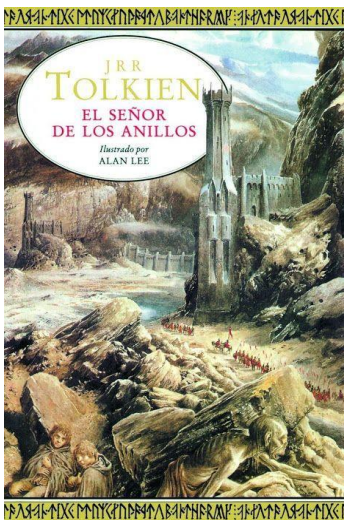


Fig. 7. El Señor de los Anillos. Portada. Alan Lee. Ed. Minotauro. 1993

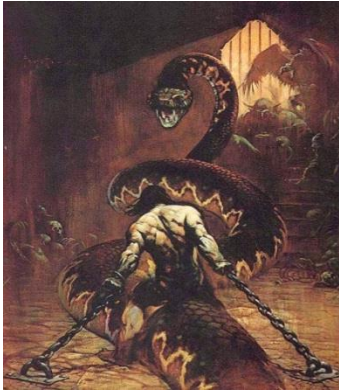
Podríamos decir que Tolkien es el padre de la fantasía moderna, a través de su extenso mundo de la Tierra Media fue y sigue siendo un referente para todos los creadores de arte vinculado con la fantasía. Tolkien creó posiblemente uno de los mundos imaginarios con más cantidad de detalles e historia, con libros como *El Hobbit* y *El Señor de los Anillos*, junto posteriormente gracias a la colaboración de su hijo Christopher Tolkien quien editó todos los escritos de su padre y creó obras como *El Silmarillion*, *Los Cuentos Inconclusos* o los diferentes volúmenes de *La Historia de la Tierra Media*. Gracias a ellos nacieron posteriormente una gran cantidad de novelas con una construcción similar, como *Las Crónicas de Narnia* o *Dragonlance*.

Por otra parte para la construcción de su mundo y sus personajes, Tolkien utilizó rasgos de la mitología nórdica y de las novelas de caballería de Inglaterra, creando un amplio universo con criaturas como los elfos, enanos, *hobbits* y orcos. Tolkien estudió e impartió clases en la universidad, en materia de Filología Anglosajona, lo que muestra su conocimiento por la tradición fantástica y caballeresca.

<sup>14</sup> Revistas que se caracterizan por estar impresas con un papel barato, cuyo fin es el de entretener mediante historias ficticias de géneros como la fantasía, la acción y el exotismo, sin tener en cuenta la verisimilitud o la elegancia estilística. (BOIX, 1999).

Dentro del mundo de la ilustración relacionada con la Tierra Media encontramos a sus dos máximos exponentes, Alan Lee y John Howe. Ambos artistas apasionados con la fantasía de Tolkien realizaron sus obras que marcaron la visión de este universo, dedicándose posteriormente a realizar el arte conceptual de la famosa trilogía de Peter Jackson.

### 2.3.3. Robert E. Howard



Howard, fue un autor que vivió entre 1906 y 1936, pero a pesar de su corta vida, dejó una extensa cantidad de narraciones y novelas que después de su muerte se siguieron adaptando y a través de los personajes que él creó, otros autores desarrollaron más relatos.

Es principalmente conocido por ser el autor de las novelas *de Conan el Barbaro*. A través de crear su universo de fantasía junto a sus novelas, Howard publicó muchas de sus historias en las revistas *pulp* de la época, como *Weird Tales*.<sup>15</sup> A diferencia de Tolkien, más afín de la mitología nórdica, Howard, quería transmitir conceptos sobre el comportamiento humano y su relación con la sociedad, era un gran fan de la historia, y su universo está más cerca de mitos del sur de Europa, África y Asia occidental, con diversas características tanto demográficas como elementos orientalistas. Sus obras más destacadas son *La Hora del Dragón* y *Clavos Rojos* y entre sus personajes los más famosos y que revolucionaron posteriormente el mundo del comic y la historieta, encontraríamos a *Conan el Barbaro*, *Kull*, *Red Sonja* o *Solomon Kane*.

### 2.4. INFLUENCIAS

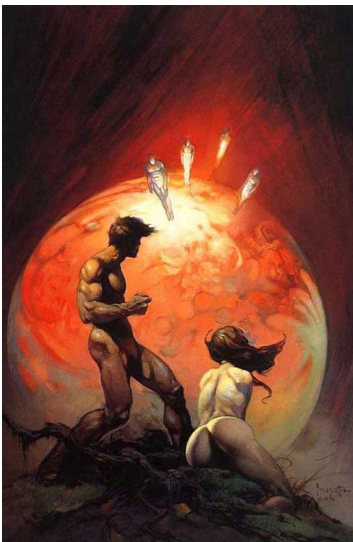


Fig. 9. Invaders. Frank Frazetta 1974.

La figura de *Conan* fue una gran inspiración para muchos artistas posteriores en el mundo del comic y la ilustración, marcando una generación que crearon un nuevo canon estético del cuerpo, usado en la representación de los superhéroes dentro del comic o para seres y personas con físicos llevados al límite, simulando a los fisicoculturistas cuyo objetivo deportivo es llevar el cuerpo al punto álgido de desarrollo muscular. Estos físicos crearon un símil con el hecho de tener un gran desarrollo muscular, equivaldría a una gran potencia física, por lo que los artistas lo utilizaron para plasmar personajes con cualidades increíbles en la ficción. Entre estos y uno de los grandes precursores de la ilustración fantástica es Frank Frazetta, quien comenzó haciendo viñetas de comic y pintando portadas para revistas o historietas, hasta que le ofrecieron pintar una portada para una de las obras de Robert E. Howard, *Conan El Aventurero*; esto proyectó a Frazetta a oward creando una inmensa producción que le haría pasar a la es del arte de fantasía.

<sup>15</sup> MARTINEZ, 2017.

### 2.4.1. Frank Frazetta

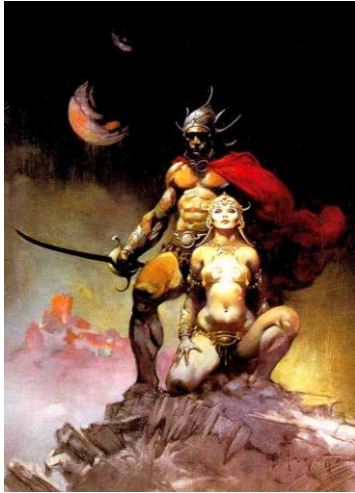


Fig. 10. A Fighting Man on Mars 1974. Frank Frazetta

Frazetta es conocido sobre todo por sus representaciones de *Conan el Bárbaro* y su universo, creando una estética muy concreta. Sus visiones de guerreros, criaturas fantásticas y la representación del cuerpo femenino, trajo un nuevo concepto de realismo a la fantasía que servirá de inspiración para pintores e ilustradores posteriores. Es así que sus obras se alejaron de un concepto más cómic o de viñeta para pasar a ser obras de un formato más pictórico, mezclando la tradición y la teoría pictórica con la fantasía y el drama<sup>16</sup>, calificado más como obra de arte ya que durante la época, y aun en nuestros días, el género fantástico en el mundo artístico no ha terminado de considerarse un movimiento en sí, a pesar de la cantidad y calidad de trabajos existentes.

Frank nació en 1928 en New York y ya desde una temprana edad mostró amplias cualidades por el dibujo lo que le llevó a empezar a estudiar en la Academia de Bellas Artes de Brooklyn bajo la tutela de Michele Falanga.

Más tarde con dieciséis años comenzó a trabajar en el mundo del cómic, creando viñetas de historietas populares del momento como westerns, o de aventuras de fantasía. Frazetta se ganó a pulso una carrera como ilustrador de portadas, siendo llamado por todas las editoriales del momento para la creación de ilustraciones. Llegó a crear diversos carteles para la industria del cine al igual que realizó portadas para historias que se han convertido en clásicos como *Tarzan*, *Conan* o *Una princesa de Marte*.

Frank despertó el interés del público que simplemente compraba las obras por su portada, llegando muchas veces a arrancar la portada del libro.<sup>17</sup>

Trabajó en la industria del cine, creando los escenarios y fondos para la película *Fire and Ice* donde sus compañeros decían que tenía una capacidad de producción impresionante, basada en su propia habilidad.



Fig. 11. La Cazadora. Frank Frazetta 1977

*“Siempre intentamos que Frank diera al estudio una clase sobre dibujo de figuras y composición, pero nunca lo hizo, probablemente porque gran parte de lo que hizo fue intuitivo. Esa intuición, combinada con una feroz confianza en el poder de la imaginación pura, hizo que sus imágenes fueran inolvidables y verdaderamente inmortales.”*

*(Gourney, 2010).*

Finalmente, Frank murió en 2010 a causa de un derrame cerebral, pero sin antes dejarnos una prolífica obra artística que incluso hoy en día, bocetos sin terminar se venden por grandes sumas de dinero.

<sup>16</sup> *Fantasy Art Essentials*, 2018, p.26

<sup>17</sup> LASPINA, 2003

#### 2.4.2. Boris Vallejo



Fig. 12. Siren Song. Boris Vallejo. 1979

Uno de los principales artistas que más sintieron la influencia de Frazetta, fue a Boris Vallejo, artista muy conocido dentro del mundo de la fantasía por realizar ilustraciones sobre temas épicos y de ciencia ficción, recreando personajes como *Conan* o *Tarzán*. Boris es de origen peruano, pero emigró a los Estados Unidos donde se hizo un nombre entre las editoriales de ilustración fantástica y erótica. Por otra parte, marcó un cierto cambio en la realización de este tipo de arte ya que fue un poco más allá que Frazetta. Boris realmente quería pintar como Frazetta<sup>18</sup>, pero en esta búsqueda obtuvo algo más, un perfeccionismo técnico sobre la materia pictórica y un control que Frazetta no tenía tan desarrollado, lo cual le permitió a Boris crear una estética propia donde presentaba imágenes hiperrealistas llenas de color junto a representaciones de cuerpos con un gran desarrollo muscular, donde prevalecía la representación de lo físico y la búsqueda de un estilo fotográfico. Boris practicó el fisicoculturismo durante diversos años, característica que reflejó en sus obras, buscando un perfeccionamiento anatómico y estético en las figuras representadas, mostrándonoslo a través de cuerpos idealizados<sup>19</sup>. Posteriormente contrajo matrimonio con la artista Julie Bell, dedicada a la ilustración. Julie estaba también consagrada al mundo del fisicoculturismo y al modelaje, lo cual, a modo de dato curioso, podemos ver como Boris refleja su figura en diversas obras, haciendo de ella un personaje más de sus escenas. Por otra parte, Julie también realizó una gran cantidad de obra vinculada al mundo de la fantasía, mezclándola con temas llenos de representaciones de animales.

Actualmente viven en Pensilvania, donde trabajan juntos en su prolífica obra fantástica.



Fig. 13. Sphinx. Boris Vallejo. 1973

<sup>18</sup> Vandruff, 2019

<sup>19</sup> VALLEJO, 2014, p.11

### 2.4.3. Repercusión

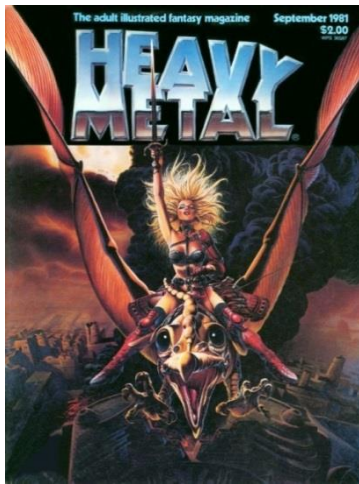


Fig.14. Heavy Metal September cover. 1981.

Gracias a las obras escritas por Tolkien y Howard, muchos artistas empezaron a crear nuevas visiones fantásticas, pero no llegaría su auge verdadero hasta la década de los 60 donde se empieza a conocer de una forma más extensa a estos ilustradores gracias a la creación de grandes revistas como *Heavy Metal* (1977), revista centrada en la fantasía, ciencia ficción y erotismo. Por otra parte empezaron a surgir diferentes juegos inspirados en fantasía épica, como *Warhammer*<sup>20</sup> o principalmente y más conocido *Dungeons & Dragons*<sup>21</sup>, donde trabajaban los artistas en crear imágenes y personajes narrados en sus historias.

Todo este arte ilustrativo pasó a la gran pantalla en forma de largometrajes. Primeramente, partimos de las películas de *Conan el Bárbaro* (1982), protagonizadas por Arnold Schwarzenegger, donde se podía ver claramente que recogían la estética creada en las ilustraciones de Frazettay usando los relatos de Howard para su adaptación. La película en su momento fue un éxito ya que el público demandaba películas similares a *Star Wars*, de aventuras de héroes en mundos imaginarios<sup>22</sup>, haciendo así que la carrera del actor se catapultara.

También en el mundo de la animación empezaron a traer historias de la fantasía, como en la película animada de *El Señor de los Anillos* de 1978, la cual fue un gran punto de inspiración para Peter Jackson y su trilogía completa de *El Señor de los Anillos*, que se nutrió de las ilustraciones de Alan Lee, posiblemente considerado uno de los mayores ilustradores del mundo de Tolkien junto con Jonh Howe. La realización de estas películas dio lugar a un seguimiento de otras sagas de la fantasía llevadas a la gran pantalla como *Las Crónicas de Narnia*.

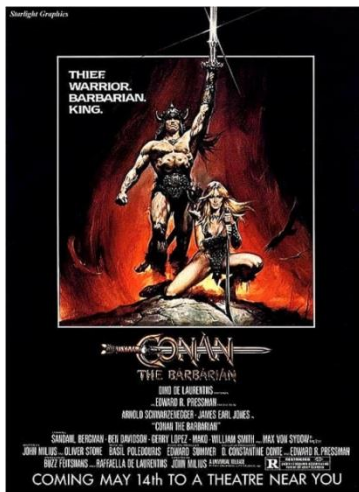


Fig.15. Cartel de la película *Conan El Bárbaro*. Renato Casaro. 1982.

<sup>20</sup> Universo de fantasía creado por la empresa Games Workshop en 1983, para la recreación de juegos de rol mediante miniaturas y posteriormente en videojuegos.

<sup>21</sup> Juego de rol nacido en 1974 basado en la creación de personajes y realizar partidas a modo de historias narradas dentro de un entorno de fantasía.

<sup>22</sup> HUNTER, 2007 p.156



## 2.5. EL ARTE FANTÁSTICO EN NUESTROS DÍAS

### 2.5.1. Luís Royo



Fig.16. Tears over New York.  
Luís Royo. 2011



Fig.17. The Cross of  
Pleasure. Luís Royo. 2000

Con el tiempo esta corriente se ha vuelto más popular, gracias al cine y el surgimiento de los videojuegos que crearon un fuerte cambio dentro de la industria artística. Como hemos visto hasta ahora el artista siempre estaba representando o ilustrando la visión de un escritor externo pero poco a poco muchos empezaron a crear sus propios escritos e ilustrarlos o crear sus propios universos, un ejemplo es el artista español Luís Royo, que en sus comienzos su trabajo era similar al de la tendencia durante los 70's más vinculada al comic.<sup>23</sup>

Royo empezó en la industria del comic en revistas como *Víbora* y *Rambla*, pero fue a través de publicaciones americanas en la revista *Heavy Metal*, que le lanzó a una posición privilegiada dentro del marco de la ilustración internacional, creando gran serie de portadas para todo tipo de compañías, estadounidenses y europeas como *Cimoc*, *Comic Art* o *Total Metal*. Pero a medida que su obra comenzaba a madurar, se vinculó a un estilo más pictórico relegando del papel de dibujante al de creador de sus propios libros de ilustración, llevando a cabo un rico universo propio, realizando una gran cantidad de publicaciones y ediciones, entre ellos, la trilogía de *Malefic Time*, *Prohibited I, II, III, Dome*, etc. Su universo sigue las tendencias de años anteriores, como una visión masculina del cuerpo femenino, grandes representaciones de escenas de acción y la sobre posición de la estética de la imagen sobre el contexto narrativo.

La obra de Royo gira entorno a dos temáticas principales, el erotismo y la épica, a través de una capacidad por mostrar imágenes extremas y a la vez sensuales, recreando momentos dramáticos cercanos a la muerte y transmitirnos una fuerte carga sexual en las escenas. Actualmente sigue creando obra y se mueve por diferentes convenciones dentro del ámbito del comic y la ilustración. También recientemente ha realizado uno de sus más ambiciosos retos, "*Dome*", pintar una cúpula de ochenta metros cuadrados en un castillo de Moscú.



Fig.18. Saint Patrick The Spiral. Luís Royo. 2012

<sup>23</sup> ROYO (web)

### 2.5.1. Nuevas Tecnologías



Fig.19. Daenerys. Magali Villeneuve. 2016

Hoy en día, gracias a los avances tecnológicos e informáticos muchos artistas han dejado atrás herramientas tradicionales para adentrarse en la era digital, creando sus obras mediante herramientas como la tableta gráfica, el Photoshop, Adobe Illustrator o diversos programas adaptados para la pintura digital. Mediante estos nuevos procesos, la ventaja que obtienen es la realización de trabajos mucho más rápidos y sin limitaciones físicas.

Todo esto ha llevado a una transformación del arte fantástico centrándose en el mundo del videojuego, el diseño, el cine y la ilustración aplicada, un ejemplo es el artista granadino Jose Daniel Cabrera Peña, que ha trabajado en múltiples proyectos de concept art, llegando a colaborar en los proyectos más *top* dentro de la industria del videojuego, como en la preproducción de *God of War 4*. Por otra parte con la llegada de las nuevas tecnologías y las redes sociales ha hecho cambiar el panorama laboral del artista, pudiendo enseñar su obra a mucha más gente a través de Instagram o Facebook o incluso a través de plataformas creadas con el fin de buscar empleo en este campo ya sea ArtStation o DevianArt, creando así una red de contenido y permitiéndote crear trabajos y proyectos para empresas de cualquier otra parte del mundo. Actualmente la mayoría de artistas que se dedican a la fantasía utilizan estos métodos para sus obras como Magali Villeneuve, que ha trabajado para ilustrar escenas de juegos de roll ambientados en los relatos más populares de nuestros días, Juego de Tronos, Star Wars, Magic: The Gathering, etc.



Fig.20. Skyrim,. Jose Daniel Cabrera Peña. 2018

## 2.6. REPRESENTACIÓN IMAGINATIVA

Durante la historia, el pintor siempre ha buscado plasmar imágenes de aquello que imaginaba o interpretaba, ya fuera una escena real vivida, donde sentían esa sensación de congelar la imagen en la eternidad o pintar una visión imaginaria, donde recrear historias ficticias, tanto del mundo real como de la fantasía.

*El dibujo como representación marca el intento más radical del ser humano por vencer la necesidad de los acontecimientos, en el deseo de volver a hacer presente por medio de la imagen la idea que tenemos de ella misma. (Gómez Molina, 1995, p.23)*

La cuestión que se quiere abordar es la representación de esa imagen mental que imaginamos, sobre un formato físico, de la forma más mimética y detallada posible. Para conseguir este fin, cuanto mayor sea el dominio técnico del artista, y a la vez este comprenda cómo funciona la realidad, la luz y la forma, más opciones de representación y modificación de esta realidad tendrá. En el caso de que queramos crear una criatura inexistente, una imagen de un paisaje o una escena imaginada y no tenemos fotografía de referencia, la representación puramente mental de esta, sería algo complicado sin tener un vasto conocimiento sobre estos elementos, sobre todo cuando el fin es buscar el mayor grado de iconicidad posible.<sup>24</sup> Muchos artistas han desarrollado una serie de métodos efectivos para abordar este tipo de cuestiones, y como mediante herramientas prácticas, han conseguido cada vez más llevar este realismo imaginativo a un nivel superior.

Primeramente el artista debe ser capaz de representar aquello que tiene delante sin problema alguno, pero para recrear una imagen, necesita más que eso, necesita la capacidad de conocer cómo funcionan los elementos que dibuja. Por ejemplo, si queremos dibujar una figura humana con un modelo, dependiendo de su porcentaje grasa corporal, veremos mejor o peor su anatomía interna, en primera instancia, si simplemente se quiere representar lo que vemos, podemos profundizar en la observación hacia el modelo, pero si queremos exagerar ciertos aspectos del cuerpo o crear una figura humana sin referente, se necesita un exhausto conocimiento de la anatomía del cuerpo, del movimiento y fisionomía.<sup>25</sup>

---

<sup>24</sup> Da VINCI. 2013/1651, p.129

<sup>25</sup> Da VINCI 2013/1651, p.218

Muchos maestros opinan que cuando dibujamos un modelo, se debe dibujar lo que vemos y no lo que supuestamente conocemos. El hecho de conocer en profundidad los elementos que representas, te hará no simplemente quedarte en la superficie, si no ser capaz de ser único y trascender de la propia realidad, aportando tu esencia a la imagen.

## 2.7. MÉTODOS HISTÓRICOS

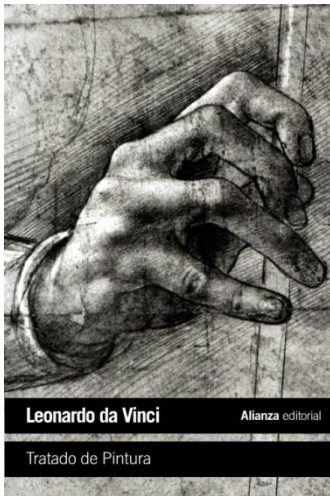


Fig.21. Portada del *Tratado de Pintura*, Leonardo Da Vinci. Alianza Editorial. 2013

Ya antiguamente los artistas empezaron a desarrollar una serie de estrategias para la representación de imágenes y conseguir efectos realistas como el *sfumato* o la perspectiva, elementos que se terminaron de desarrollar en el Renacimiento.<sup>26</sup> Los autores recibían encargos imaginativos de gran escala y tenían que vérselas con sus limitaciones para hacer estas representaciones como, por ejemplo el techo de la *Capilla Sixtina* de Miguel Ángel.

Así mismo existe la necesidad por parte de los artistas de reflexionar sobre procedimientos pictóricos y recoger las bases del buen hacer de la práctica artística. Encontramos el primer tratado moderno de pintura escrito en los últimos años de la vida del pintor gótico tardío y teórico Cennino Cennini, (1370-1440) titulado *El libro del Arte*, libro redactado a modo de recetario medieval. Obra a su vez contemporánea al tratado de pintura de León Battista Alberti de 1435. Posteriormente destacamos *El Tratado de Pintura*, de Leonardo Da Vinci escrito en 1651, que evidencia las inquietudes de asentar las normativas de la profesión, dejando una serie de reglas tanto de comportamiento como de actuación del artista a la hora de realizar su obra. Estas meditaciones instruyen al lector en cómo visualizar la obra de arte dando directrices como, por ejemplo, crear ciertos efectos lumínicos, cómo representar personajes o qué educación debería seguir un artista para encontrar el dominio técnico. Da Vinci ya empezó a visualizar un método educativo para aprender los conceptos de la representación gráfica, muy similar al que realizaban ya los jóvenes artistas de la época, pero con anotaciones de la experiencia personal. Encontramos ejemplos de cómo dibujar elementos realistas desde la propia imaginación:

*Cuando hayas dibujado una misma cosa tantas veces que te parezca tenerla en la mente prueba a hacerla sin ejemplo, pero ten el ejemplo trazado en un fino y plano cristal y ponlo sobre el dibujo que has realizado sin el ejemplo delante. Visualiza los errores y regresa al ejemplo y dibuja la parte equivocada tantas veces como necesites para guardarla en la imaginación de tu mente.*  
(Da Vinci, 1651, p.127)

Con esto Leonardo no nos quiere dar la clave de inventar formas inexistentes en sí, pero sí un método para aprender a entender los objetos representados. Al tener ese conocimiento, podemos ser capaces de modificarlos a nuestro antojo, ya que para modificar la realidad primero hay que conocerla.

<sup>26</sup> GOURNEY, 2009, p.10.



Fig. 22. Estudios de anatomía.  
Leonardo Da Vinci. 1510-1511.

Leonardo también nos brinda con otra gran directriz para aquellos que desean dibujar plenamente de imaginación, recordándonos que aquel que pretenda recordar todas las formas en su imaginación junto a todos sus efectos y comportamientos, está desatinado, porque dichos efectos son infinitos y nuestra memoria no tiene capacidad suficiente.<sup>27</sup>

*Primero esfuérzate en el dibujo para representar tu intención al ojo con formas expresivas, y la idea creada por tu imaginación. Después ve quitando y añadiendo hasta que quedes satisfecho, acomoda a los hombres vestidos o desnudos a modo que corresponda a la obra y cuida la medida y altura correspondiente a la perspectiva para que no haya nada en la obra que no se considere adecuado por la razón y los efectos naturales.*

(Da VINCI, 1651, p.130)

Prácticamente los artistas posteriores han seguido ciertas claves de una forma similar para entender y aprender a desarrollar sus obras de la forma más eficiente posible. Por otra parte, la representación del cuerpo humano ha sido el referente principal representado en el arte, ya en esta época se estudiaba el interior del cuerpo para entender su funcionamiento, y Leonardo también defiende la ofrece su crítica a la importancia de conocer los movimientos del cuerpo. Forma y función de la miología, es decir, qué tendones se tensan, qué músculos se hinchan, al igual de remarcar aquellos músculos que deben estar más desarrollados y no mostrar un estado muscular completamente uniforme haciendo parecer la superficie humana un saco de nueces.<sup>28</sup>



Fig. 23. Portada de *Realismo Imaginativo* de James Gurney. 2009.

James Gurney (2009) nos habla en su libro *Realismo Imaginativo* sobre el proceso de algunos pintores de la época renacentista. Describe que seguían ocho pasos para la creación de sus obras. Realizaban:

- 1 Bocetos de las figuras, sus poses y posiciones.
- 2 Estudios más detallados de los bocetos elegidos.
- 3 Modelados de figuras para ver cómo funciona la luz sobre los cuerpos.
- 4 Pequeños estudios de composición a óleo o temple.
- 5 Un estudio más exhausto a modo de modelo<sup>29</sup>.
- 6 Transferencia del dibujo al soporte final.
- 7 Estudios de color.
- 8 Crear la obra

<sup>27</sup> Da VINCI, 2013/1651, p.129

<sup>28</sup> Da VINCI, 2013/1651, p.219

<sup>29</sup> Obra de arte de menor escala y acabado, producido para la aprobación de los mecenas.



Fig. 24. El Nacimiento del Sol y el triunfo de Baco. Tiepolo. 1761

Estos métodos influyeron sobre los pintores de carácter más histórico presentes en el neoclasicismo pero recalcó fuertemente durante el romanticismo y su visión de lo fantástico, donde obras como las de Rubens o Miguel Ángel inspiraban a Gericault o Delacroix, llevándolos a crear míticas obras de arte con el fin de representar una imagen de un suceso histórico o fantástico. Ya John Martin mostró en sus múltiples paisajes visiones apocalípticas de cataclismo y destrucción, a través de una inspiración en la literatura y la mitología.

Si nos adelantamos un poco más históricamente, nos encontramos con el famoso pintor de frescos Tiepolo, descrito como uno de los mejores pintores decorativos de Europa del siglo XVII, a quien Carlos III le encargó la Nueva Sala del Trono del Palacio Real de Madrid.

La obra de Tiepolo estaba caracterizada por sus grandes frescos angelicales con figuras retorcidas y sus juegos con el punto de vista del espectador, pero lo que le hace especialmente destacar es su profundidad en el trabajo de creación de *modellos*, que presentaban una riqueza y una precisión técnica sin parangón.

Esta actividad de crear un pequeño cuadro o dibujo preparatorio, nació entre los artistas más idiosincrásicos del siglo XVI de la Toscana y Roma, entre estos ~~artistas podemos~~ encontramos figuras como Caravaggio o Beccafumi.

Fue en la obra de Rubens donde estos estudios se convirtieron en algo funcional, con la capacidad de proyectar el resultado final del trabajo, viéndose como una obra de arte en sí.

Respecto a la técnica, durante 1671, surgió una disputa en la *Academia de Pintura y Escultura de París*, entre los denominados *Poussinistas* y *Rubenistas*, donde se cuestionó qué elemento gráfico era más importante, dentro de la obra artística, si la línea o el color. Los *poussinistas* eran partidarios de la línea y el dibujo, afirmando que el color no era esencial, era algo decorativo y temporal, mientras que la línea o diseño debería, dominar el arte por su atractivo para el intelecto. Por otra parte, los partidarios de Rubens defendían el color, ya que este apelaba a las emociones. Aunque debajo de la discusión existía un resentimiento nacionalista entre los grupos al ser Pousson francés y Rubens flamenco.<sup>30</sup>



Fig. 25. La Destrucción de Sodoma y Gomorra. John Martin. 1852.

<sup>30</sup> ENCYCLOPEDIA BRITANNICA: *Poussinist (web)*

### 2.7.1. Academicismo

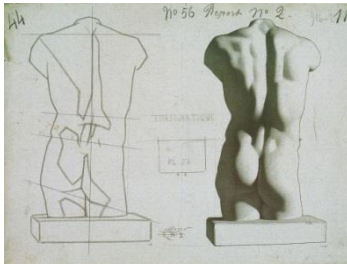


Fig.26. Lamina del método Bargue. Charles Bargue.

Entre el siglo XVIII y XIX el mundo del arte estaría dirigido por las academias, donde los jóvenes artistas ansiaban entrar para convertirse en miembros de la institución y formarse bajo los parámetros intelectuales inherentes a su profesión. Estas academias empezaron en Italia durante el siglo XVI, y durante los años se fueron popularizando por el resto de Europa a la vez que se iba perfeccionando un sistema educativo basado en su formación, la asistencia a concursos y exposiciones.<sup>31</sup> Durante los últimos siglos, la principal y más destacada fue la *Académie des Beux-Arts* de París.

Los artistas académicos, recibían durante largos años una educación extenuante y muy dedicada. Comenzaban realizando una prueba de acceso a temprana edad y solamente solicitable a través de una carta de recomendación de otro profesor o artista. En los primeros años de educación el dibujo era el pilar fundamental de toda la formación y los primeros ejercicios realizados consistían en copiar grabados de esculturas clásicas y obras de grandes artistas para entender las bases de la luz y la forma.

El pintor Charles Bargue desarrolló en su momento junto a su mentor Jean Léon Gerome, un método de aprendizaje basado en copiar láminas de dibujos de esculturas clásicas, conocido como el método *Bargue*, el cual se sigue realizando en las academias de arte figurativo actuales.



Fig.27. El nacimiento de Venus. William Adolphe Bouguereau.1879.

Una vez el alumno adquiría cierto nivel, pasaba a la fase de dibujar vaciados en yeso de esculturas clásicas de la antigüedad y solamente cuando llegaba al nivel que el profesor consideraba el estándar exigido, se les permitía realizar dibujo de modelos del natural. Hasta que el alumno no conseguía tener un dominio exhausto del dibujo no podía pintar. Una vez alcanzado, se unía al estudio de un académico donde se le formaba en la técnica al óleo.

Al finalizar esta formación el artista pasaba a ser nombrado como “asociado” y la academia le permitía dedicarse a su oficio, pero solamente aquellos que seguían las directrices temáticas y estándares promulgados por la academia llegarían a obtener el derecho a pertenecer a la fundación como “académico”.<sup>32</sup>

Durante este periodo renació la disputa entre *poussinistas* y *rubenistas* partiendo de la idea neoclásica de Ingres y la expresión romántica de Delacroix.

<sup>31</sup> REYERO, 2014, p.118.

<sup>32</sup> HODGE, 2012. p. 65.





Fig.28. Pollice Verso. Jean Leon Gerome. 1872.

Pero los académicos no miraban esto desde un punto de vista conflictivo, si no de equilibrio, con el fin poder representar en una obra estos dos conceptos y que estén en armonía.

Su objetivo era poder combinar por una parte el énfasis de las líneas limpias del neoclasicismo, con el expresivo color del romanticismo, creando imágenes académicas de estilo realista e ideal. Tendían a crear un arte idealizado recibiendo así la crítica de los pintores realistas de la época.

Además de tener una gran capacidad técnica y haber recibido una formación muy rigurosa, los académicos tenían una jerarquía de temas para representar. Las obras de más alto rango eran temas mitológicos, históricos, religiosos y clásicos. En el segundo rango encontrábamos los retratos y los paisajes. Y finalmente, bodegones o pinturas más relacionadas con escenas mundanas. Este es uno de los motivos por lo que hemos hecho tanto énfasis en los académicos ya que sus temas principales, estaban relacionados con escenas de la mitología o de relatos de fantasía.

Entre ellos podemos encontrar a William-Adolphe Bouguereau y Jean-Léon Gérôme, que fueron unos de los grandes exponentes del movimiento.

La obra de Bouguereau se caracteriza, como dijo el crítico Ian Chilvers, como una pintura de *“retratos de aspecto fotográfico, obras religiosas hábiles y sentimentales, y desnudos tímidamente eróticos”*.<sup>33</sup>

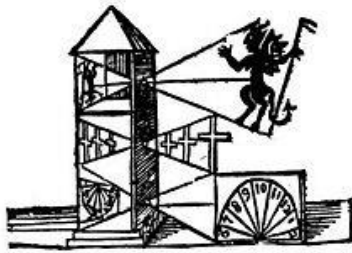
Su temática principal era de índole mitológica y religiosa, representando ángeles y escenas de la cultura clásica, todas caracterizadas por la representación del cuerpo femenino desde un punto de vista ideal y masculino, tendencia que adoraban los mecenas y la burguesía de la época. Había cierto encanto erótico e inocente en sus pinturas, logrando crear una piel clara y bella, libre de imperfecciones y a la vez sumamente realista en sus figuras.



Fig.29. Ninfas y sátiro. William Adolphe Bouguereau. 1873.

Jean-León Gerome, fue tutorizado por Paul Delaroche, otro gran referente dentro del academicismo. A diferencia de Bouguereau, Gerome se centró más en temas históricos como representaciones de la antigua Grecia y Roma. Realizó múltiples encargos para el gobierno de Napoleón III, recurriendo a temas nacionales o representando al propio mandatario. Gerome tenía una gran influencia del orientalismo, llevándole a realizar obras vinculadas a este mundo, plasmando escenas del medio oriente, al igual que diversas escenas de paisaje de Egipto.

<sup>33</sup> CHILVERS, 1992, p.138



cámara oscura.  
.XIII.

fig.30. Dibujo cámara oscura.  
Roger Bacon, S.XIII.

Los académicos comenzaron a modificar ciertos pasos para la recreación de sus imágenes, como la creación de ciertos *modellos* a carbón a tamaño real, enfatizando sobre las siluetas y dar simplemente algunos tonos para luego desarrollar con más profundidad sus obras en pequeños estudios a óleo. Abordaban la representación artística como un modo de reproducir imágenes cuanto más sorprendentes y espectaculares mejor ya que empezaron a competir con las nuevas tecnologías con la llegada de la fotografía.<sup>34</sup>

### 2.7.2. El comienzo del uso de la fotografía por los artistas

La fotografía ha sido uno de esos inventos que han revolucionado el mundo, al igual que en su momento la imprenta o en nuestra era, el internet. De esta forma el invento se convirtió en parte del desarrollo histórico y social, volviéndose la principal herramienta para documentar la existencia, suplantando ese lugar a la pintura. No por ello los artistas dejaron de pintar, sino que esta nueva invención se volvió una gran herramienta para realizar sus representaciones.

El uso de herramientas mecánicas aplicadas por los artistas al dibujo ya existían desde hace siglos, la cámara oscura es el perfecto ejemplo. Esta herramienta se describe como un aparato óptico en forma de caja cerrada con un orificio en una de sus paredes.<sup>35</sup> Por ese agujero, se canalizan los rayos de luz y se cruzan entre ellos, creando dentro de la caja, en la pared reflejada, una imagen invertida de los elementos de fuera. Roger Bacon, en su *Ciencia Perspectiva* añade un espejo cóncavo con el fin de reinvertir la imagen, mejorando el sistema de la cámara oscura.<sup>36</sup>

Giambattista della Porta ya en 1558 en su *Magia Naturalis*, habla del uso de esta para el dibujo y como la utilizaba para los retratos. También Leonardo menciona en sus escritos detalles sobre la cámara oscura y diversos estudios que realiza en ella. Posteriormente pintores como el holandés Vermeer utilizaban la herramienta para sus obras.

Pero adentrándonos más en el siglo XIX y su consolidación como invento. Muchos pintores utilizaban la fotografía, aunque no todos admitían este hecho de forma pública, porque lo asemejaban a una especie de desprestigio artístico. Pintores como Ingres o Delacroix utilizaban ciertas fotografías como material de apoyo para sus obras. De esta forma se empezó a vincular estos dos artes, y considerar la fotografía como una herramienta para la producción artística.

<sup>34</sup> REYERO, 2014, p.123.

<sup>35</sup> Real Academia Española.

<sup>36</sup> MESA, 2017, p.5



Fig. 31. Fotografía de referencia. E. Delacroix.

Por otra parte la fotografía también proporciona otra visión diferentes al del ojo humano ya que sus lentes hacen que la perspectiva cambie creando deformaciones en la realidad. Por ello siempre se aconseja dibujar del natural ya que es la forma más fidedigna, a la vez que siempre vas a tener infinitamente más información dibujando de la realidad que de una mera fotografía, por eso hay que verla como un apoyo y no una forma de copiar.

Posteriormente impresionistas como Sorolla o Pinazo, también hicieron uso de fotografías para sus obras. Sorolla por su parte era conocedor de los elementos de la fotografía, tanto por trabajar en su juventud en el estudio de fotografía de Antonio García el cual se convertiría en su suegro en un futuro, pudiendo proporcionarle material fotográfico.<sup>37</sup>

---

<sup>37</sup> GUZMÁN, 2019.

## 2.8. LLEGADA DEL SIGO XX



Fig.32. The attack upon the Chew House. 1898. Howard Pyle

Ya adentrándonos en el siglo XX, empezaron las vanguardias junto a su experimentación con la pintura y sus límites, alejándose cada vez más de una representación figurativa quedando de esta forma relegada al campo de la ilustración o a una pintura no tan grandilocuente como hasta el momento.

Howard Pyle fue uno de esos artistas que llevaron ciertos conceptos de la tradición a sus ilustraciones sobre piratas, guerreros e historias fantásticas. Uno de los procesos que Pyle hacía era realizar al menos cincuenta bocetos para cada ilustración con el fin de estar completamente seguro de su idea<sup>38</sup>. Entre los alumnos de Pyle encontramos a una serie de ilustradores ampliamente famosos en el ámbito de crear imágenes de historias ficticias e imaginarias como N.C Wyeth, Hearvey Dunn que a su vez este último enseñó a Dean Cornwell. Ahora bien en lo que se refiere a metodologías de representación de imágenes ficticias debo mencionar al estadounidense Norman Rockwell.

### 2.8.1. Norman Rockwell



Fig.33. *Freedom for Want*. Norman Rockwell, 1943.

La obra de Norman no está relacionada en sí con el ámbito de la ilustración fantástica, ya que trata temas del realismo estadounidense de la época; no obstante Rockwell es un maestro de crear imágenes ficticias, y tras de él, nos deja una cantidad de conocimientos y recursos que podemos utilizar a la hora de abordar esta creación de escenas.

La obra y los métodos usados por el artista, nos dejan un concepto muy claro. No se puede pintar algo sin antes haberlo visto, conocido o encontrado, sin tener por el camino problemas visuales y dificultades técnicas de representación. Para hacer este tipo de obras, hay que ser consciente de la importancia de los referentes, en este caso fotográficos, pero tampoco pensar en ellos como en un elemento que copiar, sino algo con que familiarizarse y utilizarlos como recordatorio a la hora de crear.

Rockwell tenía una técnica estupenda, y sus cuadros desprendían frescura, encontrada a base de realizar muchos estudios previos de cada ilustración, dedicándole mucho tiempo al estudio y la recopilación de imágenes. Un elemento que influyó en el estilo y la estética de Norman fue el creciente auge del cine, lo cual le impactó para convertirse en un gran ilustrador de portadas, creando así diversas imágenes de lo más rocambolescas.<sup>39</sup>

<sup>38</sup>GURNEY, 2009 p. 30

<sup>39</sup>LEMEN, 2019.

La fotografía había alcanzado ya una mayor calidad reproductiva, la cual Rockwell hizo de ella una herramienta para sus creaciones, a través de la creencia de que cuanto más trabajes tus referentes visuales, menos sufrirás a la hora de representar la imagen, por lo cual Norman desarrollaba una serie de estrategias utilizando la fotografía para obtener una construcción visual de lo más similar a la ilustración imaginada. Utilizaba normalmente a sus amigos y conocidos como modelos, al igual que a sí mismo y su familia.<sup>40</sup>

Podemos ver aquí un primer ejemplo donde a partir de una fotografía ya premeditada realiza la ilustración. Pero si uno se fija, ve que no es una simple mimesis de la imagen, se puede ver como modifica a su entendimiento la imagen y morfología de los modelos, como el rostro del camarero, el fondo del local o aumenta el tamaño de la espalda del policía.



Fig.34. *The Runaway*. Norman Rockwell, 1958.

Otro ejemplo es cómo crear ciertos efectos. Rockwell quería representar a un personaje corriendo a alta velocidad por lo que buscó una serie de estrategias para su representación. En la siguiente fotografía se muestra como sujeta las ropas del personaje para causar el efecto al igual que mediante muebles posiciona la acción del movimiento. Si nos fijamos, las obras finales no son iguales que las fotos, simplemente estas últimas cumplen su función de apoyo.



Fig.35. *No Swimming*. Norman Rockwell, 1921.

---

<sup>40</sup> LEMEN, 2019.

## 2.9. ÉPOCA CONTEMPORÁNEA



Fig. 36. *Girl*. Huang Fan. 2019

Con la entrada al siglo XXI la mayoría de artistas que hoy en día trabajan en el campo de la ilustración fantástica o la recreación de imágenes de fantasía, trabajan mediante programas y herramientas digitales que les permiten realizar su trabajo de forma mucho más eficiente y a una velocidad de producción muy superior, adaptándose al mercado y a los resultados que exige. Una herramienta clave para estos artistas ha sido la creación de las tablas digitales o tabletas gráficas que les permiten abstenerse de las limitaciones de los materiales físicos. Las ventajas de la pintura digital es la rapidez y la variabilidad de efectos que se pueden realizar al igual que al ser un producto informático se puede modificar en cualquier momento.



Fig.37. *The Smokes*. 2017. Bastien Lacouffe-Deharme

Dentro de la industria del videojuego y alrededor de esta han nacido una serie de academias y masters aplicados a este mundo, preparando a los estudiantes para el mercado laboral y a la vez creando un puente de conexión entre los jóvenes y las empresas privadas. En estas academias se enseña a los alumnos, un mismo método de proceso, basado en los estándares que piden las empresas, creando un modelo creativo similar a una cadena de montaje, que hasta cierto punto hace que todas sus producciones se vean similares, pero que con el tiempo y maestría, el alumno puede proliferar hacia un estilo propio. Algunos de los pasos que realizan es el de trabajar con siluetas, grisallas y veladuras a posteriori.

El proyecto, se centra en las metodologías de creación mediante técnicas tradicionales y físicas, con lo cual, no seguiremos profundizando en la pintura digital, centrándonos más en aquellos artistas actuales que realizan sus obras mediante estas técnicas. En este trabajo se intenta buscar esa vuelta al proceso técnico tradicional, demostrando que se pueden crear ilustraciones y obras imaginativas de forma eficiente y con grandes acabados.



Fig.38. *Cityscape*. Wojtek Fus. 2016.

### 2.9.1. James Gurney



Fig.39. *Steep Street*. James Gurney. 1993.

Hoy en día uno de los principales exponentes que escriben y hablan sobre el realismo imaginativo es James Gurney, autor de la serie de libros *Dinotopía*.

Gracias a su educación como arqueólogo, Gurney se dedicó a la realización de ilustraciones de dinosaurios, civilizaciones antiguas y a la creación de imágenes que no se pueden fotografiar. Ha trabajado creando portadas para diversas ediciones y proyectos como sus obras de naturaleza para la revista *Nacional Geographic* o trabajando junto a Frank Frazetta ilustrando los fondos para la película animada, *Fire and Ice*.<sup>41</sup> Es escritor de libros como *Realismo Imaginativo* o *Luz y Color*, donde enseña los conceptos del dibujo y la pintura, pero se centra sobre todo en la realización de imágenes propias de la fantasía a través de técnicas tradicionales, creando modelados de figuras, utilizando disfraces y modelos o realizando maquetas a mano. A partir de sus múltiples trabajos con *Nacional Geographic*, y vincularlo a la creación de escenarios antiguos, le empezó a surgir la idea de crear mundos perdidos, creando así su universo de *Dinotopía* donde los seres humanos y los dinosaurios coexisten.



Fig.40. *Tira y afloja*. James Gurney. 2005.

Podemos ver en la obra de James, diferentes inspiraciones en artistas anteriores como Howard Pyle, que se encuentra entre sus principales referentes, junto con Norman Rockwell, N.C. Wyeth, Leyendecker y diversas figuras de la pintura e ilustración americana, como pintores plenairistas al estilo de la Escuela del Río Hudson, o grandes maestros del romanticismo o academicismo como Bouguereau o Whaterhouse.<sup>42</sup>

A la hora de abordar sus obras utiliza métodos muy similares a los usados por Rockwell. Utiliza disfraces para sus modelos que posteriormente fotografía, realiza modelados en arcilla de las criaturas que representa para poder proyectar sobre ellas diferentes luces y entender su actuación sobre el objeto, etc. Actualmente vive en Rhinebeck (New York) donde a través de plataformas como *Youtube*, sigue enseñando a miles de jóvenes artistas.



Fig.41. *Chandara*. James Gurney, 2001.

<sup>41</sup> GURNEY, (web).

<sup>42</sup> GURNEY, *Realismo Imaginativo*, 2009, p.11-12

## 2.9.2. Patrick J. Jones



Fig. 42. Conan The Conquered.  
Patrick J. Jones. 2015.

Dentro del realismo imaginativo realizado mediante métodos tradicionales, encontramos al artista Patrick J. Jones, que sigue la estela artística dejada por Frazetta o Boris Vallejo. Las obras del autor están vinculadas más a la ilustración fantástica realizada durante los 60's, a la épica y la fantasía de *espada y brujería*<sup>43</sup>, pero a la vez Patrick profundiza en el campo de la ciencia ficción representando imágenes de escenas futuristas. Su estilo está caracterizado por la presencia constante de la figura humana como protagonista, dándole énfasis a la representación anatómica de estas. Ha trabajado para grandes compañías como *Lucasfilm* y *Disney Studios*, al igual que para las editoriales más famosas dentro del mundo de la fantasía y ciencia ficción como *Imagine FX* y como artista conceptual para varias películas.

Patrick es autor de diversos libros sobre fantasía, y parte de su obra se centra en la realización de una serie de pasos y métodos para llevar a cabo pinturas imaginativas ya sea mediante óleo u otras técnicas gráficas. A diferencia de Gurney, que se caracteriza por tener una pincelada detallista pero a la vez muy rápida, Jones sigue unos procesos pictóricos más lentos, basados en veladuras de color para crear las atmosferas.<sup>44</sup> Usando la fotografía, Patrick realiza montajes a modo de referencia para crear sus obras.



Fig.43. Fotografías en el estudio.  
Patrick J. Jones.

*No tiene nada de malo usar referencias fotográficas, pero tienes que ser consciente de las deficiencias de estas y saber ajustarte a ellas (Jones, 2014, p.14)*

Con esta frase Patrick nos habla en cierto modo que siempre sería mejor trabajar del natural, mediante modelos o paisajes en vivo, pero que el uso de la fotografía no es malo, solo hay que tener en cuenta las deformidades que provoca en la perspectiva de la realidad y uno mismo aprender a como corregir estos defectos para conseguir la naturalidad buscada. En sus libros, comenta los beneficios del uso de la pintura digital, ya que para este tipo de obras es mucho más eficiente por su rapidez y simplicidad a la hora de elaborar imágenes, pero que no por ello no se pueden realizar esas obras de forma tradicional y a la vez también poder ser competitivo dentro del mercado del concept art.



Fig.44. Frgmento de "Do Androids Dream of Electric Sheep?" Patrick J. Jones.

<sup>43</sup> Subgénero de la fantasía épica donde los acontecimientos suceden en un pasado remoto similar a la Edad Media

<sup>44</sup> JONES, 2014.



### 2.9.3. Augusto Ferrer-Dalmau



Fig. 45. Augusto-Ferrer Dalmau, *La carga de Zumalacárregui*. 2009.

No solamente podemos ver estos métodos de representación imaginativa en autores exclusivos de temática fantástica, sino por ejemplo, en aquellos que pretenden representar escenas del pasado, en concreto dentro de nuestro ámbito nacional, encontramos a Augusto Ferrer-Dalmau, apodado, *Pintor de Batallas*.

Dalmau es un pintor español de estilo realista, caracterizado por crear obras de narrativa histórico-militar. Se ha ganado un nombre dentro de la ilustración histórica por representar grandes escenas de batallas y momentos concretos de la historia de España. Sus trabajos son de un gran detalle y realismo, con gran cantidad de personajes y elementos con una gran predilección por escenas ecuestres<sup>45</sup>

Para recrear sus obras realiza primero un gran estudio historiográfico sobre todos los elementos que va a representar, desde el uniforme de los militares, las armas y modelos, y los escenarios paisajísticos, con el fin de representar de la forma más fiel el suceso de antaño.

El proceso utilizado por Augusto sigue los pasos académicos. Primero realiza un boceto compositivo general, para posteriormente realizar estudios más detallados a escala de grises. Estos estudios se centran en personajes concretos o formaciones de ellos. Posteriormente traslada el dibujo al formato final sobre el cual va creando la obra paulatinamente. A la hora de crear sus primeros estudios como los que aparecen a la izquierda, Augusto dice lo siguiente:



Fig. 46. Estudios para, *La carga de Zumalacárregui*. Dalmau 2009.

*Cuando voy a pintar un cuadro importante empiezo haciendo estos apuntes a modo de chuleta más o menos definidos. Me voy familiarizando con el tema. .. Voy entrando en situación... Algunos de ellos se quedan en boceto, otros pasan al cuadro con grandes o pequeñas modificaciones. Es sobre todo un ejercicio, un entrenamiento para abordar la escena y no emborronar mucho el lienzo. Aun teniendo muy claro lo que voy a pintar... la obra la sigo retocando y modificando las perspectivas hasta que paso al pincel. (Casares, 2017)*



Fig. 47. Dibujo final para, *La carga de Zumalacárregui*. Dalmau, 2009.

<sup>45</sup> CASARES, 2017

## 2.10. ARTISTAS Y REFERENCIAS FOTOGRÁFICAS



Fig.48.Cleaning teeth, James Gurney 2009.

Actualmente una gran parte de artistas trabajan mediante medios digitales, pero incluso así, la mayoría sigue un proceso similar de preproducción de su obra. En este punto, mostramos que es común en numerosos autores la utilización de fotografías y modelos como referentes en su proceso de trabajo, con el fin de tener mejores resultados y acabados.

La mayoría de artistas utilizan un modelo en concreto, su propia figura. De esta forma, nos enseñan que si en ciertos momentos uno no puede obtener las ventajas de modelos y grandes equipos, puede acceder perfectamente a fotografiarse a sí mismo de formas caracterizadas para poder realizar sus visiones.<sup>46</sup> Al igual que, gracias a internet, hoy en día podemos hacer una búsqueda exhaustiva de referencias. A continuación podemos ver a una serie de artistas utilizando este método.

Donato Giancola es un pintor americano, especializado en el campo de la ciencia ficción y la fantasía. Ha trabajado en la industria cinematográfica y realiza ilustraciones para el juego de cartas Magic The Gathering. Se le preguntó acerca de si usaba fotografías como referentes visuales a lo cual Donato respondió:

*Al crear una ilustración, trabajo principalmente a partir de fotos, pero siempre produzco dibujos gestuales a partir de figuras en vivo. Los muchos accidentes felices y descubrimientos que ocurren en la vida real no se pueden anticipar ni inventar. Utilizo estos dibujos gestuales como trampolines para las ilustraciones y pinturas finales.<sup>47</sup>*

A través de las redes sociales y la propia página web del artista, nos muestra parte de sus métodos y sus referencias visuales, donde afirma utilizarse alguna vez a el mismo como elemento de mimesis.



Fig. 49. Donato Giancola auto posándose para Progeny.

<sup>46</sup> PANEPINTO, 2014

<sup>47</sup> GIANCOLA, Donato. (web)

Dentro de los artistas de ilustración fantástica que utilizan medios tradicionales para su ejecución, encontramos también a Gregory Manchess. Ha trabajado realizando portadas y reportajes para múltiples revistas como *Time*, *National Geographic*, *Atlantic Monthly* y *The Smithsonian*.<sup>48</sup>

Se caracteriza por abordar temas de ciencia ficción, creando mundos alternativos y criaturas inexistentes, al igual que plasma escenas de la literatura de fantasía. También es conocido por trabajar con referentes fotográficos y utilizar su propia figura en diversas ocasiones.



Fig.50. Greg Manchess auto posándose para “Una princesa de Marte”.

---

<sup>48</sup> MANCHESS, Greg. (web)

## 2.11. ELECCIÓN DEL TEMA: SAGA DE GERALT DE RIVIA

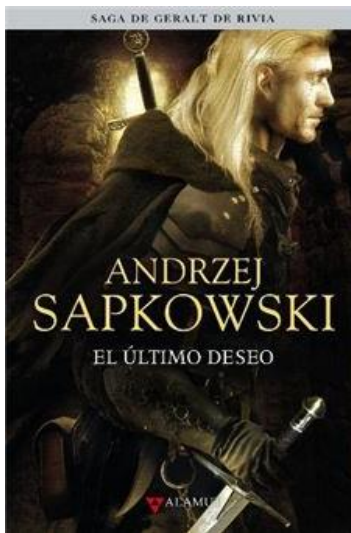


Fig. 51. Portada de “El Último Deseo”. Ed. Alamut. 2009.

El proyecto se ha centrado en la creación de una serie de ilustraciones de fantasía, basadas concretamente en un capítulo de uno de los libros del universo de *Geralt de Rivia* (*The Witcher*), novelas escritas por el autor Andrzej Sapkowski. Están ambientados en un mundo de fantasía realista, en una época similar a la medieval, donde existen personas con capacidades sobre humanas como los hechiceros y los brujos viviendo en un mundo lleno de monstruos y criaturas fantásticas. Parte del mundo y su mitología está basada en mitos de Europa del Este, rompiendo con ciertos cánones hasta la fecha sobre los libros de fantasía, que siempre se centran en un mundo similar a la Inglaterra medieval o el uso excesivo de mitologías como la nórdica o la griega. La trama de la historia se centra en las aventuras del brujo y personaje principal, *Geralt*, que se dedica a cazar monstruos por dinero, pero diversos acontecimientos del destino le llevarán a conocer a personajes como *Cri*, *Jaskier* o *Yennefer*, que le arrojarán a una serie de aventuras y a una constante evolución de su identidad interior.

La saga está compuesta por nueve libros, pero que no siguen un curso lineal de tiempo. Por una parte, encontramos los libros 1 y 2, que son historias cortas del personaje, presentándolo y describiendo su personalidad. De los libros 3 al 7 narran la historia principal, y los tomos 8 y 9 tratan sobre tramas paralelas a la historia.

Otro punto interesante de la obra de Andrzej Sapkowski es el uso del lenguaje y los acontecimientos. Hasta el momento toda la fantasía intentaba en cierto modo copiar a Tolkien y sus cánones. Sapkowski, salió de este círculo realizando historias un poco más alejadas del clásico *canon del héroe*<sup>49</sup> o de la fantasía clásica, creando un mundo realista, cruel y unos personajes con inquietudes reales junto con el uso de un lenguaje más acorde con la realidad. Unos pocos años después de la publicación del primer libro, en 1996 apareció en el mundo el primer libro de la saga *Canción de Hielo y Fuego*, escrita por G. R. R. Martín, *Juego de Tronos*, conocido mundialmente en la actualidad por su serie de televisión en HBO. Martín, al igual que Sapkowski, utiliza este tipo de prosa creando un mundo realista alejado de la fantasía idealizada.



Fig. 52. El Viaje del Héroe de Joseph Campbell.

Hemos elegido la obra de Sapkowski para las ilustraciones, por ser una obra que se distingue de lo anterior, proporcionando frescura a la fantasía. También era consciente que durante el siguiente año que empezamos el proyecto, *Netflix* estaba

<sup>49</sup> *El camino del héroe o monomito*, hace referencia al libro escrito por Joseph Campbell, *El héroe de las mil caras*, donde describe que todas las historias heroicas creadas por la humanidad siguen una misma serie de patrones. *El héroe encuentra un poder oculto, se enfrenta a un camino tortuoso lleno de tentaciones; el héroe es derrotado pero como el ave fénix renace más fuerte, se enfrenta nuevamente al peligro, vence y regresa victorioso.* (CAMPBELL, 1949)

produciendo una serie basada en esta saga de novelas, por lo que vislumbramos una oportunidad a la hora de promocionar las obras, gracias al tirón temático que produciría. Anteriormente la productora de videojuegos *CD Projekt RED* ya realizó tres videojuegos basados en los personajes de la saga pero que narran acontecimientos no canónicos, posteriores a las narraciones de los libros, elaborados por la propia desarrolladora.

Para las ilustraciones nos hemos basado concretamente en el primer capítulo del segundo libro, *La Espada del Destino*. Seleccionamos este capítulo principalmente por ser una historia corta, con un principio y un final, a la vez que es uno de los capítulos donde suceden más acontecimientos relacionados con la fantasía, como la aparición de dragones.

# 3. MARCO PRÁCTICO

### 3.1. PREÁMBULO

#### 3.1.1. Antecedentes



Fig. 53. Lujuria. Carlos Peraire. 2018

Es sabida la dificultad que entraña para los dibujantes realizar representaciones con un alto grado de realismo, cuando no se cuenta con una imagen específica que mimetizar. Un dibujante con una técnica ya depurada, no tiene problema para realizar un dibujo basándose en un elemento que tiene frente a sus ojos. Pero cuando ese elemento es inexistente o simplemente está en nuestra cabeza, nos encontramos con serias dificultades para su plasmación. Para saber hacer este tipo de trabajo, hay que ser muy consciente de la técnica y los materiales, sí, pero no solamente vale con poder copiarlos, sino entender, cómo funcionan y saber modificarlos de la forma más conveniente. Hablamos de elementos como la composición, la luz, el movimiento de la figura humana, la relación entre figura y fondo, la contextualización atmosférica de la figura, entre otros. Abordamos aquí este problema, así como los métodos y procesos desarrollados para su ejecución.

Una de las motivaciones que nos ha llevado a este proyecto, reside en la propia experiencia personal de querer representar aquello que uno se imagina, pero no encuentra las herramientas necesarias para ello.

Anteriormente ya habíamos desarrollado obras gráficas vinculadas al género fantástico, en concreto, una serie de siete ilustraciones tituladas, *The Seven: Representación de un mundo infernal*. Cada una de ellas representa uno de los siete pecados capitales, basándose en escenas de la clásica obra de Dante Alighieri, *La Divina Comedia*.

En ese momento ya comenzamos a pre visualizar posibles problemas durante la elaboración de dichas obras, algunos ejemplos serían, la representación de los espacios fondos y la integración de las figuras en ellos, las direcciones de las luces o efectos espaciales de lejanía y proximidad. La principal ventaja respecto al proyecto actual, es que en *The Seven*, los personajes representados se encuentran en forma de esqueletos, por lo que simplemente con tener un gran dominio osteológico de la anatomía humana. En cambio, en el proyecto actual abordamos figuras humanas con todas sus características.

Fig. 54. *Gula*. Carlos Peraire. 2018

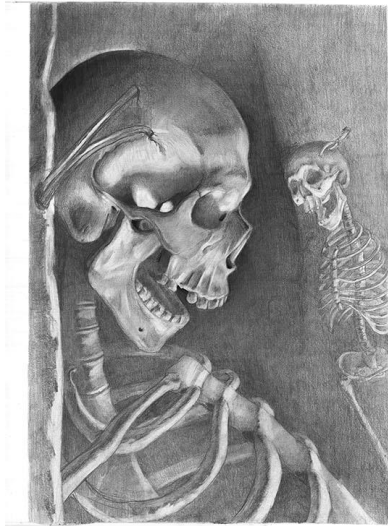


Fig. 55. *Avaricia*. Carlos Peraire. 2018

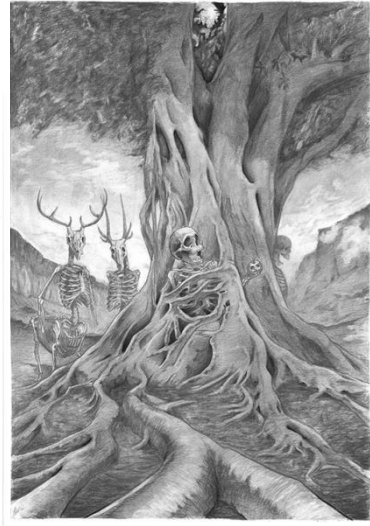


Fig. 56. *Ira*. Carlos Peraire. 2018

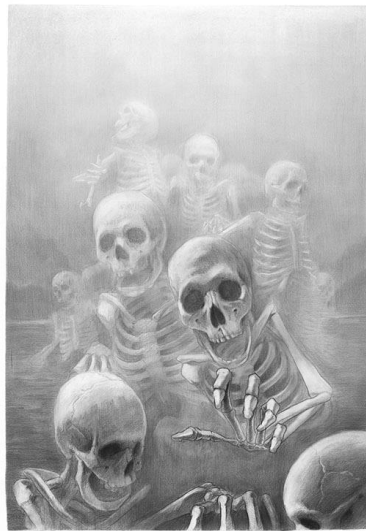


Fig. 57. *Envidia*. Carlos Peraire. 2018

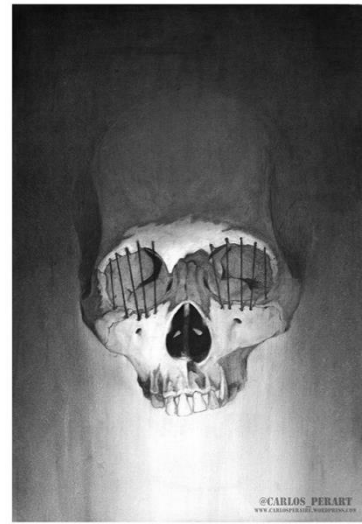


Fig. 58. *Orgullo*. Carlos Peraire. 2018

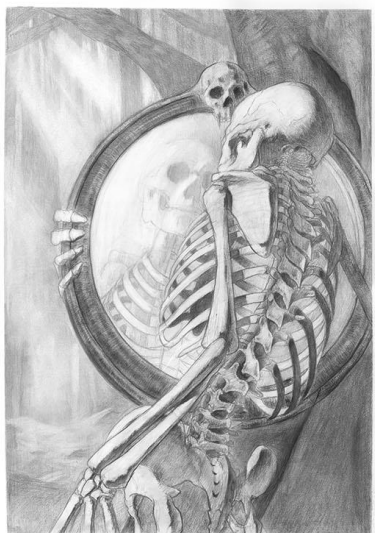
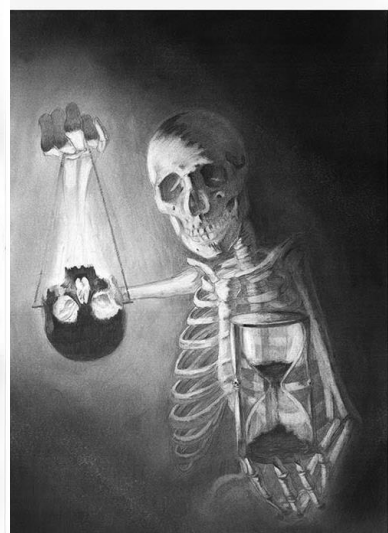


Fig. 59. *Pereza*. Carlos Peraire. 2018





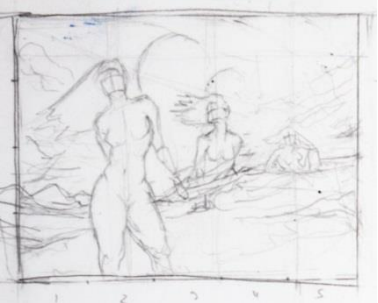



### 3.1.2. Obras previas experimentales




Fig.60. Boceto de *Dríadas*

Comenzamos a desarrollar la idea de realizar un sistema de trabajo durante el curso del master. Para ello, nos centramos en hacer algunas ilustraciones para practicar y experimentar.

Al primer cuadro que nos enfrentamos, buscábamos mostrar una imagen de las *Dríadas*, personajes y criaturas que aparecen a lo largo de la historia de la saga novelas. Fue una toma de contacto con el método y la temática de las ilustraciones. Con este primer intento nos dimos cuenta de la cantidad de obstáculos que se nos planteaban a la hora de representar una imagen mental con el objetivo obtener un gran realismo. A través de la investigación teórica ya realizada, adaptamos una serie de pasos que seguir para crear estas obras.

<p><b>NOMBRE DE LA ILUSTRACIÓN</b></p>	<p><b><i>DRIADAS</i></b></p>
<p><b>1. BOCETOS</b></p>	<p>Comenzamos la ilustración realizando los primeros bocetos, con el fin de establecer una composición. Una vez elegida proseguimos con estudios más elaborados buscando el realismo deseado.</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">     </div> <p style="text-align: right;">Fig. 61. Estudios de figura de <i>Dríadas</i>.</p>

<p><b>2. FORMATO</b></p>	<p>Seleccionamos un formato de trabajo, una tabla imprimada con <i>gesso</i><sup>50</sup> con una tinta gris media. Se traspasó el dibujo al formato para luego trabajar encima de él, aplicándole una capa de látex, con el fin de impermeabilizar la capa del dibujo y trabajar encima con los óleos, de forma que al aplicar disolventes no se borraría ni se entremezclaría el grafito con el óleo.</p>
<p><b>3. PROCESO</b></p>	<p>Se realizaron las primeras manchas y poco a poco con una paleta reducida fui añadiendo masa a la obra. Pero durante este proceso vi que había realizado ciertos errores, como no realizar estudios de color más elaborados o no tener en cuenta ciertos tiempos de secado con el óleo, lo que no me permitía cumplir con mi calendario de trabajo previsto.</p>
<p><b>4. RESULTADO</b></p>	 <p>Fig. 62. <i>Driadas</i>. Carlos Peraire 2019</p>

<sup>50</sup> *Gesso*: sustancia de color blanco que consiste en una mezcla de un aglutinante con tiza, yeso, pigmento, o alguna combinación de los mismos.

Una vez finalizada la obra, durante el proceso anotamos las diferentes problemáticas que aparecieron, para posteriormente, poder perfeccionar la metodología.

Proseguimos realizando una segunda prueba, usando una escena donde un caballero se enfrenta a un dragón. El proceso seguido es similar al de la anterior ilustración.



Fig. 63. Fragmento de *Eyck de Denesle y el dragón Villentretenmerth*. 2019.

Después de las dos pruebas iniciales, y con la información recogida del proceso, comenzamos a estructurar el proyecto práctico. Decidimos centrarnos únicamente y exclusivamente en un capítulo de uno de los libros, creando así una conexión más estrecha entre las ilustraciones. De esta forma la secuencia de imágenes tenía un principio y un final, además de compartir una serie de elementos y personajes. En esta ocasión, para realizar las piezas del proyecto, realizamos un cambio de técnica, pasando al grafito, con el fin de dar una estética diferente a las ilustraciones y realizarlas en escala de grises.

Para realizar las obras, seleccionamos el primer capítulo del segundo libro de la saga, *La Espada del Destino*. Se fragmentó la narración en diez partes, eligiendo los momentos clave de la historia, teniendo así un punto de partida. Dentro de cada escena, se seleccionaba un fotograma concreto.

## 3.2. EL MÉTODO

### 3.2.1. Bocetos



Fig.64 *Asuero en el fin del mundo*.  
Adolf Hirémi-Hirschl. 1888.

A través del estudio de los referentes y los métodos históricos descritos en el marco teórico, además del aprendizaje adquirido en las anteriores ilustraciones, sintetizamos una serie de pasos para realizar las obras.

Hay que hacer énfasis en tener grandes conocimientos de anatomía y capacidad para representar el cuerpo humano, ya que los bocetos principalmente consistían en plasmar las posturas de los personajes imaginados. Para esto, se realizaban dibujos muy rápidos, y constructivos, sin buscar realmente un acabado artístico o que quedaran estéticamente atractivos. Es una actividad funcional, con el fin de aclarar la visión mental.

La actividad se centra también en pensar en cómo vamos a relacionar las figuras con el escenario. Los personajes son los protagonistas de las ilustraciones, pero no deben desentonar con el fondo. Howard Pyle, por ejemplo, realizaba muchas versiones de la escena con el fin de no descartar ninguna posibilidad, aunque finalmente se quedara con el primer dibujo.<sup>51</sup>

Otro punto a destacar, es la búsqueda de composiciones atractivas que me llevarían a seguir un patrón del uso de la diagonal en las ilustraciones. El factor que nos ha ayudado a la hora de crear las composiciones ha sido estudiar los cuadros de la tradición pictórica. La observación de cuadros clásicos, ha sido un pilar dentro de la búsqueda compositiva del proyecto, observando autores románticos como Adolf Hiremy Hirschl, uno de los referentes de ese periodo, caracterizado por su gran dominio del dibujo y la composición y un gran afán por el simbolismo. Estos cuadros facilitaban la tarea de ver más posibilidades de creación y de opciones compositivas en momentos de poca lucidez. Se tomaban ejemplos de posibles posturas de personajes o de estructuras de luz y sombra, viendo como compensar pesos de la imagen con diferentes matices.

Resulta imprescindible hacer una síntesis de los elementos de la imagen “imaginada” por eso se ha desarrollado una serie de puntos que hay que resolver en cada ilustración previamente. Estos apartados se basan en los elementos principales del dibujo y su composición.

---

<sup>51</sup> GURNEY, 2009, p.

	<b>ELEMENTOS DE LA ESCENA</b>
<b>PERSONAJES</b>	Descripción de los personajes que aparecen, y que características poseen.
<b>FONDO</b>	Establecer que espacio fondo se quiere representar y que elementos aparecen en él
<b>OBJETOS</b>	Cuáles son los objetos que se muestran, que formas tienen y porqué.
	<b>ELEMENTOS DEL DIBUJO</b>
<b>LÍNEA COMPOSITIVA</b>	La composición principal, qué líneas la forman y por donde va a pasar. Por ejemplo en la mayoría de ilustraciones del proyecto la composición es diagonal.
<b>PERSPECTIVA</b>	La perspectiva es la clave y el principal elemento para la representar de forma realista y creíble de una imagen. <sup>52</sup> Hay que colocar la línea de horizonte a la altura de los ojos, desde donde se quiere posicionar la visión del espectador. En este apartado, concretamos donde se sitúa el horizonte y hacia qué puntos convergen las líneas de fuga.
<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	Con el punto de enfoque visual o <i>scanpath</i> <sup>53</sup> , nos referimos al recorrido visual que realiza el espectador al observar la obra. Cada espectador realiza un recorrido diferente, es por ello que nosotros no podemos controlar su interpretación, pero sí podemos posicionar ciertos elementos dentro de la imagen para influenciar en mayor medida ese recorrido. Aquí se desarrollará cual es el <i>scanpath</i> que queremos crear y con qué elementos lo justificamos.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	El conocimiento de la luz y la sombra, y cómo representar ambos, es la clave para que una imagen sea verosímil, y entender esta dirección, hará que todos los elementos que formen la escena estén en armonía. Describiremos cual es el foco de luz y hacia dónde se dirige.

<sup>52</sup> LOOMIS, Andrew, 1947, p.42.

<sup>53</sup> *Scanpath* o Exploración visual, hace referencia a la teoría del *scanpath* que explica el proceso de visión de arriba hacia abajo, al proponer que una representación cognitiva interna controla, no solo la percepción visual, sino también el mecanismo relacionado con los movimientos oculares activos. (PRIVITERA, 2006, web)

### 3.2.2. Referentes



Fig. 65 Moodboard para el personaje de Eyeck de Denesle.

Los referentes en este proyecto han sido el centro de nuestro interés ya que el objetivo era la creación de imágenes realistas con recursos limitados, que prácticamente todo el mundo puede acceder y a la vez no tener que disponer de modelos particulares.

La deducción que se obtuvo durante el proceso de realización de las obras, era que para lograr el resultado más realista posible necesitabas referentes de gran calidad ya que incluso teniendo una gran capacidad técnica, hay ciertos elementos que es necesaria una visión de algo real y tangible para comprenderlo. A medida que la investigación teórica avanzaba se hacía más evidente lo importante de este concepto y del pilar que significaba ¿Por qué decimos esto concretamente? Porque durante el proceso de creación mi capacidad de representación sin referentes aumentó, pero no por el hecho de no usar referentes, sino por desarrollar la capacidad de entender las formas, la luz y como esta actuaba sobre los objetos, y que tipo de texturas y durezas creaba. Llegando a la conclusión de que si tu objetivo es representar la realidad de forma imaginativa, tus esfuerzos deben enfocarse en querer buscar referentes de calidad para entender sus formas y aprender por qué esas luces actúan así. Es cómo en el cuerpo humano, para dibujar las posiciones y figuras de los personajes sin tener un modelo exacto, tienes que tener el conocimiento y la capacidad de entender cómo funciona, qué hay bajo la piel y cómo se mueve, desglosando las diferentes partes del cuerpo para que el resultado quede orgánico. E incluso así, para obtener un acabado muy realista se precisa de un referente tangible y real.

La función del referente, no es la de tener una imagen que copiar, sino ser consciente de los elementos que participan en la escena y saber cómo funcionan. Un ejemplo sería buscar una fotografía de pose similar a la elegida para entender si la representación de la figura se ve de forma orgánica o sin vida, o por otra parte, buscar referentes de objetos o cuerpos donde la luz incide sobre ellos y entender el efecto que forma en sus sombras.

Es en este momento cuando debería dividir en tres secciones la búsqueda de referentes.

## Internet



Fig. 66. Cosplay de Geralt de Rivia.

Primeramente, el método que más hemos utilizado ha sido el de buscar referentes por la red. A través de herramientas como *Pinterest* o *Instagram*, nos servían de vías para encontrar los elementos necesarios para plasmar la idea, ya sea a través de buscar referentes de cuerpos específicos, ropajes, efectos lumínicos, etc.

La principal exploración realizada en esta sección era la de retratos, ya que se buscaban rostros con características específicas. Algo que ha ayudado bastante, han sido los artistas que se dedican al *cosplay*<sup>54</sup>. El *cosplay* se caracteriza por ponerte en el papel de un personaje en concreto, y en este caso, nos permitía ver diferentes versiones de los personajes, a la vez de poder recurrir a imágenes de calidad en sus perfiles.

Pero cuando buscas este tipo de fotografías, no te fijas simplemente en las facciones del rostro, si no en la posición de la cabeza para poder representarla desde la perspectiva correcta, o encontrar la iluminación desde la dirección adecuada para no crear confusiones en el conjunto total de la ilustración.

Los efectos lumínicos interactúan con las figuras y el fondo, entonces se busca a modo de *moodboard*<sup>55</sup>, una gran cantidad de imágenes de fondos y estilo de iluminación, para a través de todos esos detalles crear el escenario deseado.

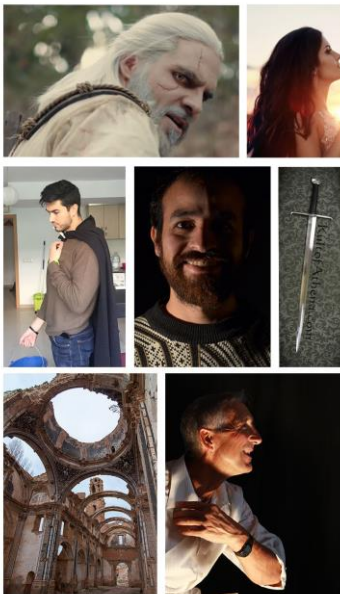


Fig. 67. Selfies y fotografías de referencia.

## Fotografías propias y selfies.

El segundo proceso utilizado han sido los referentes realizados personalmente.

Estos se basaban en el uso de un modelo junto con una serie de indumentarias, con el objetivo de realizar las poses dibujadas en los bocetos. La clave era colocar a ese modelo con la iluminación específica, para poder captar todos los detalles y sugerencias. Este recurso ha sido utilizado prácticamente en todas las ilustraciones, pero no de una forma general, sino para cosas específicas como posiciones de manos, posturas del cuerpo o para ver ciertos efectos de luz sobre objetos o prendas de vestir. Lo curioso de este procedimiento, es que casi siempre el modelo era uno mismo que a través de una cámara fotográfica se realizaba las fotos, sin tener que recurrir constantemente a un modelo externo.

<sup>54</sup> **COSPLAY:** Moda representativa donde los participantes usan disfraces, caracterizaciones y accesorios pertenecientes a personajes de la ficción, adoptando su apariencia y comportamiento.

<sup>55</sup> **MOODBOARD:** Muro donde recogemos una serie de imágenes y conceptos que nos ayudan a pensar y plasmar ideas.

## Otras obras

La tercera metodología de búsqueda de referentes era a través de cuadros de otros artistas, principalmente obras clásicas e históricas.

Anteriormente comentábamos que otras pinturas nos han ayudado cómo inspiración en ciertas composiciones, pero también han servido cómo referentes a la hora de realizar representaciones de ropajes más acordes con la época, efectos lumínicos como transparencias en prendas de vestir, o entender la ejecución de paisajes.

También han sido una gran herramienta para el estudio de composiciones y de cómo poder estructurar el espacio de la obra para saber destacar que elementos y cuáles no.

### 3.2.3. Estudios

Ya con la búsqueda de referentes realizada, se plantearon estudios de luz y sombra mucho más elaborados, representando las poses de los bocetos.

Estos estudios se conciben como un campo de batalla. Es en esta parte donde empezamos a probar cosas sobre el dibujo, sin miedo al error, cambiando poses si hace falta, y ensuciando el papel con el objetivo de que cuanto mayor desarrollo tenga el estudio y más errores se cometan sobre él, menos cometeremos sobre la ilustración final.

Elaborando estos estudios, la imagen mental de la obra se hacía más clara, servían como ancla de apoyo para luego profundizar en el detalle, partiendo de la regla de lo general a lo particular.

También para algunas ilustraciones concretas se realizaron estudios de detalles que aparecían en ellas, simplemente siguiendo esa búsqueda de claridad para no tener problemas de ejecución en la obra final. Norman Rockwell dijo:

*“Creo que hay demasiados novatos que esperan hasta estar en el lienzo para resolver muchos problemas. Es mucho mejor pelearse con ellos con anticipación.”*  
(Gurney, 2009, p.36)

Al tener ya los referentes y poder realizar mayores acabados, se hacía un estudio final de la obra, teniendo en cuenta todos los detalles desde las luces hasta la perspectiva. Por ejemplo, tenía que tener en cuenta que todos los elementos y las figuras que añadía a la ilustración tenían que dirigirse a un mismo punto de fuga a una altura concreta.



### 3.2.4. Calco



Fig. 68. Lápices de grafito.

El material utilizado a lo largo del proyecto ha sido siempre el mismo, el grafito, tanto para los bocetos como para la ilustración final.

Para los bocetos utilizaba normalmente durezas de lápices HB y 2B mientras que posteriormente gasté una gama más amplia para enfatizar los contrastes llegando hasta el 9B.

Siguiendo con el procedimiento metodológico, el siguiente pasó a realizar era el calco de las ilustraciones al formato final de la obra.

No solamente se ha buscado una representación realista de las obras sino una metodología eficiente, es por eso que este paso consiste en coger el estudio acabado y traspasar su encaje sobre el formato final, con el fin de ahorrar tiempo.

Para ello se realizaba una fotografía del estudio y ampliándolo a la medida exacta en una pantalla de luz, se realizaba el calco sobre el papel.



Fig. 69. Papel Caballo.

En estas ilustraciones hemos utilizado un papel *Caballo* de 250gr, de un tamaño de 33x40 cm. El papel *Caballo* es un formato muy liso que permite realizar pequeños detalles sin preocuparse por el gramaje del papel y los inconvenientes que este podría dar, sobre todo a la hora de realizar retratos de pequeño formato.

Para el calco, se realizaba una particularidad. El papel original es de un formato muy alargado, diferente al aspecto más rectangular que buscábamos, así que al realizar la caja donde estaría situada la ilustración, se generaban dos grandes márgenes en la zona superior e inferior. A primera vista puede verse como un inconveniente que luego hay que recortar, pero esto era una herramienta a nuestro favor, ya que una vez el calco esté realizado, te dabas cuenta de que a lo mejor querías añadirle más espacio a la parte superior o a la inferior, y mediante estos márgenes, podíamos modificar el dibujo sin problema, y en cualquier momento darle más espacio donde fuera necesario, sin el inconveniente de rehacer el dibujo.

La ventaja de hacer el calco es la de poder ir modificando sobre la marcha detalles o correcciones que parecían poco convincentes, ya fuera para obtener más realismo o por simples errores de encaje, ya que muchas veces al tener referentes fotográficos hay que lidiar con ciertas deformidades provocadas por la lente.

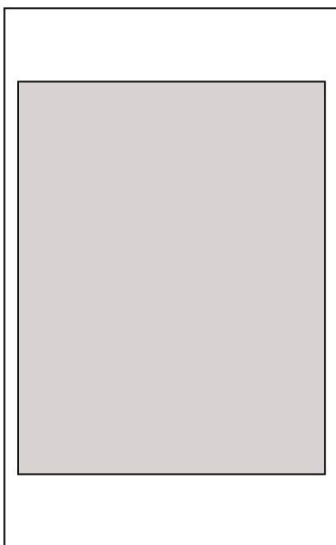


Fig.70. Lápices de grafito.

### **3.2.5. Realización Final**


El proceso de Realización Final es muy similar en todas las ilustraciones. Primero, se hace una primera capa de claroscuro empezando de izquierda a derecha, abordando el dibujo como una totalidad, sin discriminar figura y fondo, sino asumiendo que todos los elementos compositivos pueblan un todo. Con la mentalidad de no estar dibujando un objeto en concreto, sino abarcando la ilustración completa, haciendo que muchos detalles y formas se fusionen por la luz y la sombra, aunque pertenezcan a diferentes objetos. Tras esta primera capa, se abordó ya zonas más concretas aportándole un acabado ya bastante notorio.

Finalmente, solo queda perfeccionar detalles de las ilustraciones, cómo los rostros o efectos de texturas, a la vez que, con lápices más blandos, se aumenta el contraste en las zonas necesarias.

Esta parte del proceso está muy vinculada a la capacidad de representación del artista, ya que es un proceso de aprendizaje que se va memorizando y sistematizando. Habilidad que se alcanza con años de práctica y estudio. Se pueden facilitar todos los referentes necesarios para hacer la obra, pero sin la capacidad y el conocimiento que brinda la experiencia de haber adquirido un control del dibujo a base de formación académica sobre este, el artista no puede esperar encontrar resultados realistas.

### 3.3. PROCESO DE TRABAJO

#### 3.3.1. Geralt y el Basilisco

FICHA TÉCNICA	
	<b>NOMBRE:</b> <i>Geralt y el Basilisco.</i>
	<b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b>  El protagonista, <i>Geralt</i> , es contratado para matar un basilisco <sup>56</sup> que atormenta una población. Este se interna en unas ruinas donde da caza al monstruo, acabando con él. La escena muestra el momento posterior a la ejecución de la criatura.
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<b>PERSONAJES</b>	<b><u>Geralt</u></b> El personaje se caracteriza por tener el pelo blanco y una barba corta. Es de complexión fuerte. En la escena su indumentaria se basa en una camisa interior cubierta en el torso por una coraza de cuero negra, dos grandes hombreras y una capa oscura.  <b><u>Basilisco</u></b> La bestia aparece muerta en el suelo. Se caracteriza por presentar una anatomía realista, buscando una apariencia realista.
<b>FONDO</b>	La escena se enmarca dentro de un gran edificio en ruinas. Es oscuro y posee algunas entradas de luz, con fuertes rayos solares, como ventanas y un boquete en el techo. En el fondo aparece una puerta y una gran columna rota de mármol, donde rebota la luz cenital del techo. Bajando unas escaleras tras la columna se encontrará el basilisco.
<b>OBJETOS</b>	<b><u>Espada</u></b> El personaje de <i>Geralt</i> lleva una espada larga de una mano. El cuero del pomo es oscuro.

<sup>56</sup> “El basilisco tiene el cuerpo y la cara de un gallo, el cuello y la cola de un reptil y unas feas alas de murciélago. Los machos además tienen cresta y barbas. La cola tiene escamas y está rematada con algunas plumas.” (Seres Mitológicos y Fantásticos: Basilisco)

<b>ELEMENTOS DEL DIBUJO</b>	
<b>LÍNEA COMPOSITIVA</b>	Composición en diagonal
<b>PERSPECTIVA</b>	La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior del formato, creando un contrapicado con el personaje. La perspectiva es cónica lineal y los puntos de fuga son tres. En el principal, las líneas convergen hacia la derecha, creando un punto de fuga cónico visible. Los otros dos puntos, se sitúan fuera del formato, una hacia la izquierda y otro hacia arriba.
<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	El recorrido visual está marcado por la diagonal creada por el personaje. Empieza desde la cabeza y va bajando por el cuerpo hasta llegar a la espada, donde la vista se enfoca en el basilisco del fondo. La columna sirve de paralela y la luz arrojada del techo te conduce hacia el boquete superior. A partir de ahí la perspectiva cónica te vuelve a conducir hacia la columna y el interior fondo del edificio.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	Se presentan dos fuentes de luz. La primera, es la luz atmosférica, creada por las ventanas del fondo y el boquete superior, que incide con su rayo desde arriba hacia abajo. La segunda luz, es la que ilumina a la figura, que nace desde la izquierda hacia la derecha, creando una doble iluminación sobre el personaje, mediante una luz directa y una reflejada.

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos



Se comenzó con los bocetos y la composición, definiendo que es lo que aparecería en la imagen, en este caso, el protagonista *Geralt*, dentro de unas ruinas y el cuerpo del basilisco. A partir de ahí se empezó a realizar una serie de bocetos y poco a poco elegimos el más idóneo. Una vez elegido, se rellenaba la ficha técnica anterior definiendo todos los elementos que aparecerían en la imagen

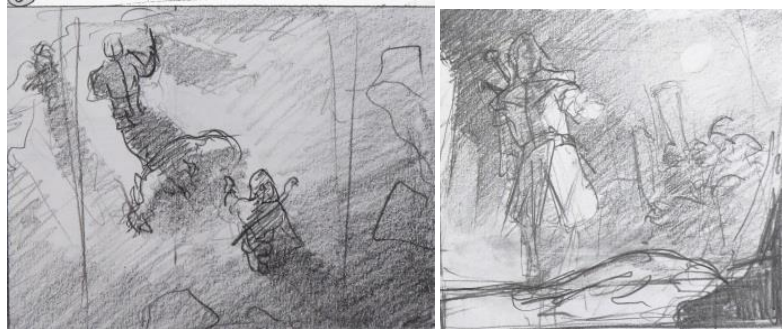


Fig. 71. Bocetos de Geralt.

### Referentes



Fig. 72. Iglesia de Belchite.

Se quería crear un efecto lumínico concreto, con el fin de dirigir la mirada del espectador por una serie de puntos. El entorno está basado en una fotografía del pueblo viejo de Belchite, localidad aragonesa que fue destruida durante la Guerra Civil y que cuenta con numerosos escenarios de edificios en ruinas. Por otra parte la escena nos remitía a las típicas visiones románticas de antiguos edificios góticos similares a las realizadas por Hubert Robert o el gran Friedrich.



Fig. 73. Ruinas con obelisco en la distancia. Hubert Robert. 1775

Fig. 74. Ruinas de un monasterio en la nieve. Riedrich. 1818.



Para el personaje de *Geralt*, realizamos primeramente una fotografía a un modelo vestido con ropajes similares al del personaje creando así una gama de luces y sombras que haría parecer la ilustración mucho más realista que simplemente intentar elaborarlas mentalmente.

En cuanto al rostro, seleccionamos una fotografía del artista de cosplay, *Maul Cosplay*, caracterizado con rasgos del personaje, a la vez que la fotografía presentaba el esquema de luz establecido.



Fig. 75. Referencias de Geralt.

### Estudios



Utilizando los referentes encontrados, empezamos a realizar los estudios. Primeramente realizamos un estudio general del esquema de luces y sombras para proseguir con un estudio ya más detallado del personaje principal.



Fig. 76. Estudios de sombra y composición de Geralt.

Para el *basilisco*, intenté que fuera lo más realista posible. Esta criatura ha tenido muchas versiones estéticas a lo largo de los siglos, pero me he ceñido a la descripción dada por el libro y a mi parecer la más correcta con la mitología original. Como debía mezclar de forma anatómica la criatura, decidí hacer un estudio concreto para ella sola, para poder jugar con diferentes versiones.



Fig. 77. Estudio morfológico del Basilisco.

Por otra parte realicé también estudios individuales de la columna y la espada del personaje. La columna quería incluirla como elemento para compensar el peso de la imagen y a la vez crear un efecto lumínico que atrajera la vista del espectador, además de poder experimentar libremente para encontrar la textura marmórea de esta.



Fig. 78. Estudios de la columna y la espada.

## Realización Final

Una vez con todas estas herramientas en la mano, simplemente me dispuse a realizar la ilustración final. Un detalle de esta ilustración en concreto es que el papel usado es diferente al de las otras, con la única puntualidad de que es ligeramente más blanquecino.

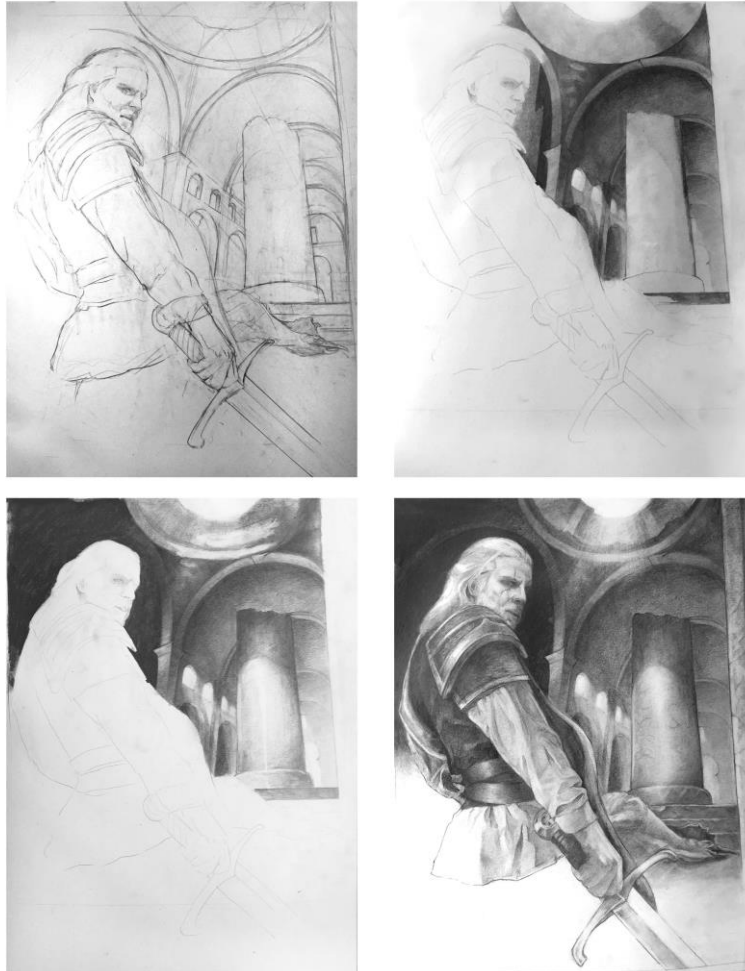


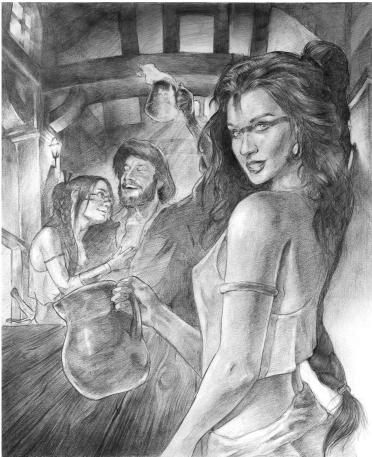
Fig. 79. Pasos de realización. *Primera Ilustración: Geralt y el Basilisco.*





Fig. 80. *Primera Ilustración: Geralt y el Basilisco.*

### 3.3.2. Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea</i></p>
<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p>	
<p>Geralt es invitado por el viajero Borch y sus acompañantes Tea y Bea a pasar la noche en una taberna, donde estos festejan y beben mientras se cuentan sus historias.</p>	
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b><u>Borch</u></b> En la escena <i>Borch</i> se muestra en estado de embriaguez, festejando con la copa levantada. El personaje se encuentra con el brazo levantado con un vaso en la mano mientras ríe.</p> <p><b><u>Tea</u></b> Las dos guerreras <i>zerricanas</i> se caracterizan por llevar grandes melenas, envueltas en gruesas trenzas. Llevan brazaletes en sus brazos y se maquillan la cara con una franja que les cubre los ojos y el centro de la cara. <i>Tea</i>, se encuentra apoyada sobre el pecho de <i>Borch</i> con expresión de complicidad.</p> <p><b><u>Vea</u></b> El personaje de <i>Vea</i> se encuentra en el plano más cercano, desde donde mira al espectador. En este caso el espectador se posicionaría dentro de la visión de <i>Geralt</i> y <i>Vea</i>, se muestra en expresión feliz ofreciéndole una jarra.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>La escena se enmarca dentro de una taberna. Esta se caracteriza por tener iluminaciones naturales a través de ventanas como artificiales mediante farolillos. El ambiente es acogedor y con elementos arquitectónicos como pilares y vigas de madera.</p> <p>En primer plano visualizamos al personaje de <i>Vea</i>, pero los otros dos personajes se encuentran en un espacio más hacia el fondo.</p>

<p><b>OBJETOS</b></p>	<p><b>Mesa:</b> Los personajes se encuentran alrededor de una mesa. Esta presenta una textura muy marcada tablonos de madera</p> <p><b>Jarra de Cristal:</b> <i>Borch</i> sujeta una jarra de vidrio llena de cerveza la cual presenta un efecto lumínico de contra luz, haciendo que la luz de la ventana traspase el cristal</p> <p><b>Jarra de cerámica:</b> <i>Vea</i> sujeta una jarra de cerámica sencilla de un asa.</p>
<p><b>ELEMENTOS DEL DIBUJO</b></p>	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en X.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte está situada en la parte central de la imagen. Todas las líneas de fuga se concentran hacia el centro de la obra, podemos ver estas líneas en los elementos arquitectónicos y en la mesa.</p>
<p><b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b></p>	<p>El punto de enfoque principal se sitúa en la pareja del fondo, también reforzado por ser el punto de fuga de la imagen. Este sería el primer punto visual, a partir de él, la visión del espectador es conducida hacia la jarra y el brazo del personaje de <i>Vea</i> en primer plano, que hace subir la vista hacia su retrato. Desde ahí para sobre la jarra del personaje de <i>Borch</i> y finalmente la visión vira hacia la izquierda sobre la ventana superior y baja por la columna y el farolillo.</p>
<p><b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b></p>	<p>Se presentan dos tipos de iluminación. Luces naturales, que proviene de la parte superior izquierda y de la derecha desde el espacio fondo. Esta iluminación crea un efecto de luminosidad sobre el fondo dejándome crear un mayor contraste sobre los personajes y que estos destaquen al no fusionarse con la oscuridad del fondo. El otro tipo de iluminación es artificial, creado por los farolillos en los pilares de la sala, que crea, un gran contraste e iluminan ciertas zonas arquitectónicas.</p>

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos



La escena imaginada era una imagen de una taberna oscura, iluminada por luces llameantes en su interior y algunas ventanas por donde entra una tenue luz. El ambiente es festivo y los personajes se regocijan en la comida y la bebida.

Se empezó siguiendo el método de trabajo instaurado, realizando los primeros bocetos de composición buscando una diagonal. Al igual que en la anterior ilustración, se buscaba un recorrido visual para conducir al espectador, para ello recurrimos a iluminaciones arrojadas en direcciones concretas y el juego de los brazos de los personajes con el fin de remarcar una composición en forma de X.

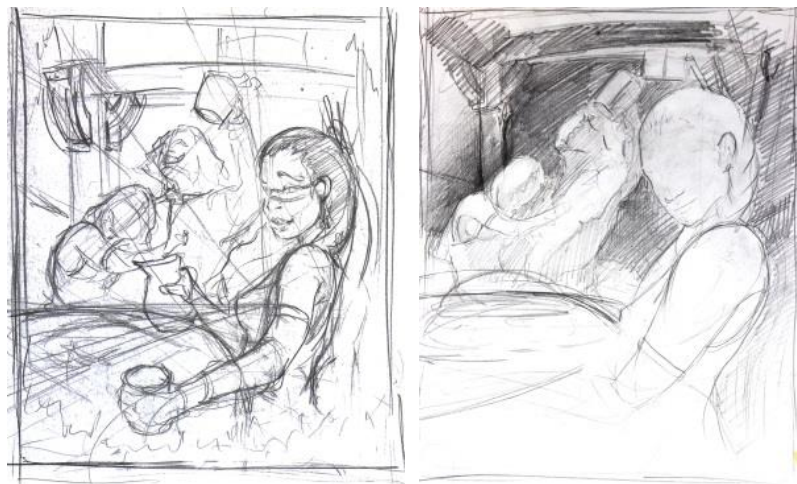


Fig. 81. Bocetos de Borch Tres Grajos, Tea y Vea.

### Referentes

La búsqueda de los referentes fue relevante para detalles como el rostro del personaje masculino del fondo y el retrato del personaje femenino en primer plano. También para entender la iluminación, se buscó fotografías de luz entrando por ventanas al igual que la que provoca los farolillos, fijándonos en las sombras arrojadas que provocan.

Fig. 82. Fotografía de referencia para Borch. Modelo: Travis Fimmel.

Fig. 83. Fotografía de referencia de la Vea. Modelo: Olga Alberti.





Para los objetos utilicé referencias de texturas de maderas para la mesa y algunos ejemplos de jarras para entender sus características.



Fig. 84. Referencias de los objetos.

### Estudios

A través de los referentes y los bocetos anteriores realicé un estudio final mucho más desarrollado ya incorporando los retratos de los personajes en sus cuerpos y posturas para no tener problemas posteriormente.

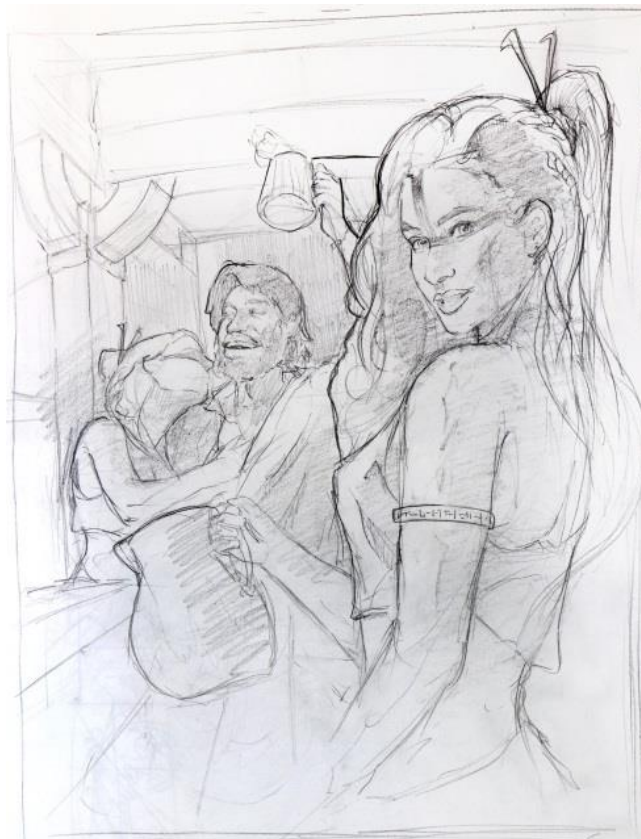


Fig. 85. Estudio final Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea

### Realización Final

Finalmente un detalle concreto de la ilustración ha sido el de realizar el efecto de madera de la mesa. Para realizar dicho efecto, simplemente se hacía una capa base con el grafito y un degradado, haciendo la zona más próxima al espectador mucho más oscura, creando un efecto de cercanía. Luego, jugando con lápices más blandos y la goma, se creó las vetas de la madera. Otro detalle técnico está en las fuentes de luz arrojadas en forma de rayos, efecto que creamos utilizando la *goma maleable* sobre las zonas del dibujo, creando así un efecto más verídico.



Fig. 86. Pasos de realización. *Segunda Ilustración: Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea.*

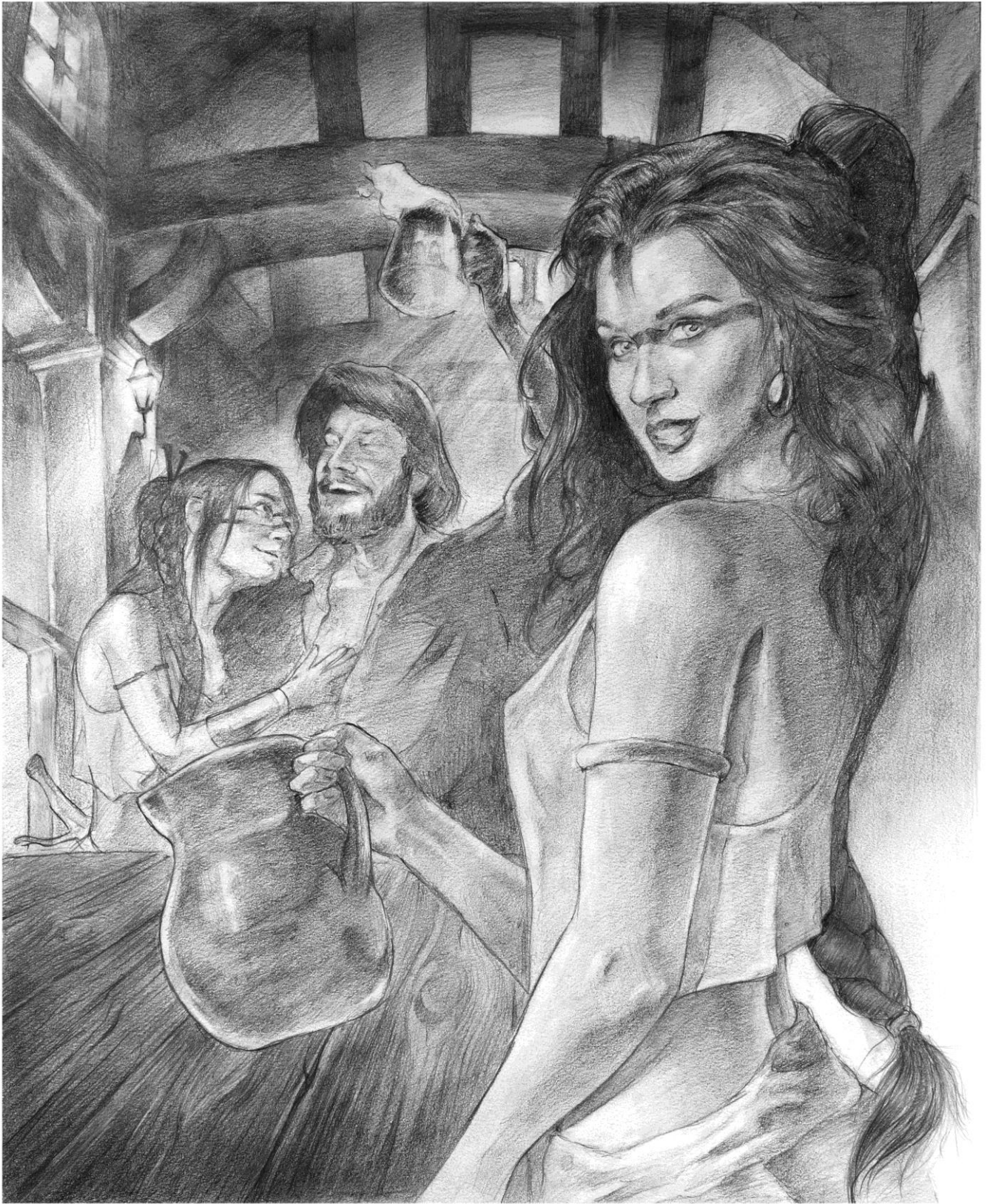



Fig. 87. *Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Veá.*

### 3.3.3. Jaskier

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Jaskier</i></p> <p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p>Se representa el momento en que <i>Geralt</i> y <i>Jaskier</i> (personaje representado) se reencuentran. Este está tocando plácidamente el laúd hasta que se sorprende de la llegada de <i>Geralt</i>.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b><i>Jaskier</i></b></p> <p>Jaskier es un bardo. Este se caracteriza por su sombrero plumado y su laúd. Físicamente es un hombre de mediana edad, con un pequeño bigote y perilla. Es un personaje alegre y cómico.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>El personaje está situado en plena naturaleza, cerca de un río y un bosque. En la escena plasmada, se muestra un espacio fondo lleno de árboles.</p>
<p><b>OBJETOS</b></p>	<p><b>Laúd:</b> se trata de un laúd de gran tamaño, con texturas de y coloraciones de madera claras y más oscuras</p> <p><b>Ropajes:</b> el personaje viste con ropas anchas y una túnica. Sobre sus espaldas lleva una larga capa, a conjunto con su sombrero plumado, principal característica del personaje y característico en los bardos y juglares.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en diagonal.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior del dibujo. En este caso al no enmarcarse en un espacio interior, el efecto de perspectiva se ha realizado mediante el <i>sfumato</i> o la disolución y aclaración de los elementos en la distancia, al igual que su reducción de tamaño, en este caso el grosor de los árboles.</p>



<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	El punto de enfoque principal se sitúa en el rostro del personaje, donde se inicia el recorrido visual previsto. A partir de ahí, la mirada baja hacia la mano izquierda y la caja del laúd. Posteriormente la vista sube por el mástil hasta la otra mano y finalmente termina el recorrido haciendo un barrido de izquierda a derecha de las copas de los árboles.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	El dibujo solamente presenta una fuente de luz, en este caso una iluminación natural global, que proviene de la izquierda direccionándose hacia la derecha.



Fig. 88. Boceto de Jaskier.

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

Esta ilustración presenta una peculiaridad con las otras. Nos hemos inspirado en un cuadro de la historia del arte, “*El violinista alegre*”, de Gerrit van Honthorst ya que el personaje representado concuerda totalmente con la visión imaginaria del personaje que teníamos establecida. Igualmente realizamos otros bocetos para no descartar posibilidades de representación

### Referentes

Para la escena recurrimos a una serie de referentes, el principal, el rostro del personaje, que nos inspiramos en la obra de “*El Violinista Alegre*”. Gerrit van Honthorst es un artista flamenco del siglo XVII con un estilo caravaggista, al cual investigamos para la representación del bardo ya que gran parte de su obra se caracteriza por la representación de músicos y de laudes de la época con el fin de poder hacer una interpretación más fidedigna del personaje.

A raíz de esta impresión por el cuadro, me atrajo la expresión facial del personaje al igual que su sombrero, representando exactamente la imagen mental que teníamos del personaje de *Jaskier*, por lo que decidimos hacerle un pequeño homenaje.

Fig. 89. *El violinista alegre con un vaso de vino*. Gerrit van Honthorst. 1624.

Fig. 90. *El Concierto*. Gerrit van Honthorst. 1624.



Al tener ya un referente facial, realizamos algunos bocetos para encontrar la composición y la postura corporal que mejor se adaptaba a la idea. Para el cuerpo, se realizaron autorretratos fotográficos en la posición y en la dirección de luz que se buscaba en la obra, utilizando también una serie de telas con el fin de representar las vestimentas del personaje y entender como representar las arrugas y las caídas de la tela al igual que las sombras arrojadas.

Para el fondo se buscó imágenes de árboles pero con el objetivo de entender cómo actúa la luz dentro de un bosque, que zonas están más oscuras y donde se concentran los contrastes, si en la zona de los troncos cercana al suelo o sobre las copas.

Fig. 91. Auto fotografía de referencia para Jaskier.



Fig. 92. Fotografía de referencia para el fondo.



### Estudio

A partir de ahí realicé un pequeño estudio bastante elaborado, para ver cómo funcionaría la imagen a al unir todos los elementos e incluirle el espacio fondo con sus efectos lumínicos, como los rayos del sol traspasando entre los troncos.



Fig. 93. Estudio final de Jaskier

### Realización Final

Una vez con los referentes en la mano, y todas las dudas resueltas en el estudio, realizamos los pasos de calco y el proceso final. En este apartado, los detalles a destacar serían la modificación de la ropa, ya que la del referente es tela blanca simplemente y en la ilustración final se le da un aspecto diferente, para dar matices y ver que viste con diversas prendas.




Fig. 94. Pasos de realización. *Tercera Ilustración: Jaskier.*



Fig. 95. Tercera Ilustración: Jaskier.

### 3.3.4. Reunión en la hoguera.

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Reunión en la hoguera.</i></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b> La escena muestra la conversación que tuvieron los personajes alrededor de una hoguera durante el camino de su aventura. Aparecen los personajes <i>Yarpen Zigrin, Cortapajas, Boholt</i> y <i>Yennefer</i>.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b><i>Yennefer:</i></b> es una hechicera. Muestra una gran belleza. Su pelo es negro y viste con ropajes oscuros. Lleva una capa negra sobre los hombros y un colgante en el cuello con forma de estrella de seis puntas.</p> <p><b><i>Yarpen Zigrin:</i></b> es un enano poseedor de una amplia barba y un cuerpo robusto, con un aspecto rudo.</p> <p><b><i>Boholt:</i></b> es un mercenario caza-dragones. Es un hombre de mediana edad y de gran altura. Lleva una robusta coraza y una hombrera protectora en el lado izquierdo.</p> <p><b><i>Cortapajas:</i></b> es uno de los compañeros de <i>Boholt</i>. Es un hombre de una edad algo más avanzada, con un carácter burlón y amplias patillas en sus mejillas.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>Los personajes se enmarcan dentro de un paisaje natural nocturno, alrededor de una hoguera en un campamento. Tras de ellos se pueden visualizar pequeñas tiendas donde pasar la noche. En el cielo oscuro se visualiza una brillante luna cubierta por algunas nubes.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en X.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior del dibujo. Al ser un paisaje nocturno, no se ven elementos en la lejanía, únicamente un pequeño reducto de árboles iluminados con un menor contraste, creando un efecto de distancia.</p>

<p><b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b></p>	<p>El punto de enfoque principal se sitúa sobre el personaje de Yennefer, situada en el centro de la composición y la línea de horizonte. A partir de ahí la línea se mueve entre los personajes desde la izquierda hasta la derecha y sube hacia arriba, situando la vista en la luna, llevándote finalmente la mirada hacia la tienda iluminada en fondo.</p>
<p><b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b></p>	<p>El dibujo solamente presenta tres fuentes de luz. La principal es causada por la hoguera a los pies de los personajes, iluminando prácticamente la escena. En el espacio fondo podemos ver la luz proveniente de la luna iluminando el cielo, y finalmente otra hoguera entre los arboles iluminando otra parte del campamento.</p>

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos



Esta ilustración suponía el reto de englobar bastantes figuras en una misma ilustración, por ese motivo se dio gran importancia a los primeros bocetos y pruebas de composición, con el fin de realizar una buena cantidad y no dejar ninguna posibilidad en el tintero.

En estos bocetos, se pretendía representar a los personajes, sentados alrededor de la conversando y calentándose. Realizamos una gran serie de bocetos, jugando con los puntos de vista de la perspectiva, elevando o bajando la línea de horizonte a la vez que buscar las posiciones más óptimas de los personajes.

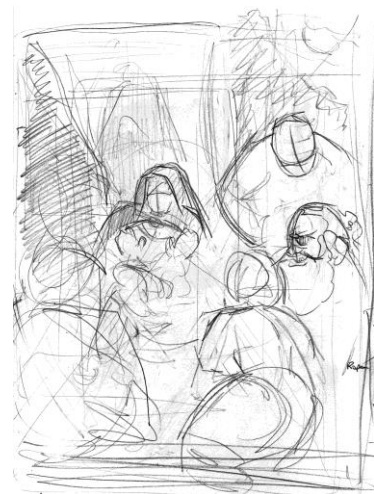


Fig. 96. Bocetos de forma y composición de la escena de la reunión en la hoguera.

## Referentes



Fig. 97. Fotomontaje

Al elegir la composición final empezamos la búsqueda de referentes, pero al requerir de varios personajes con una luz muy concreta en posiciones específicas, la solución más eficiente era realizar personalmente las referencias, por lo que se fotografió a un modelo desde un mismo punto de vista en diferentes poses y localizaciones, para finalmente superponer una imagen sobre otra y que todas las localizaciones del modelo se encontraran en una misma perspectiva, a la vez manteniendo todo el tiempo el mismo punto de luz. Para la luz se utilizó un foco en el suelo simulando la iluminación de la hoguera.

El fin de estas fotografías era entender las posturas de los personajes, ya que posteriormente se modificaba prácticamente todo el modelo, cogiendo otras fotografías de para realizar detalles como los ropajes, armaduras, el efecto de luz de la luna y sobre todo para los retratos, ya que cada uno tenía una particularidad diferente.

El modelo aun así lleva una serie de telas encima de él, que sirven para visualizar en qué dirección estarían las sombras arrojadas provocadas por el foco para luego traspasarlas a las figuras finales.

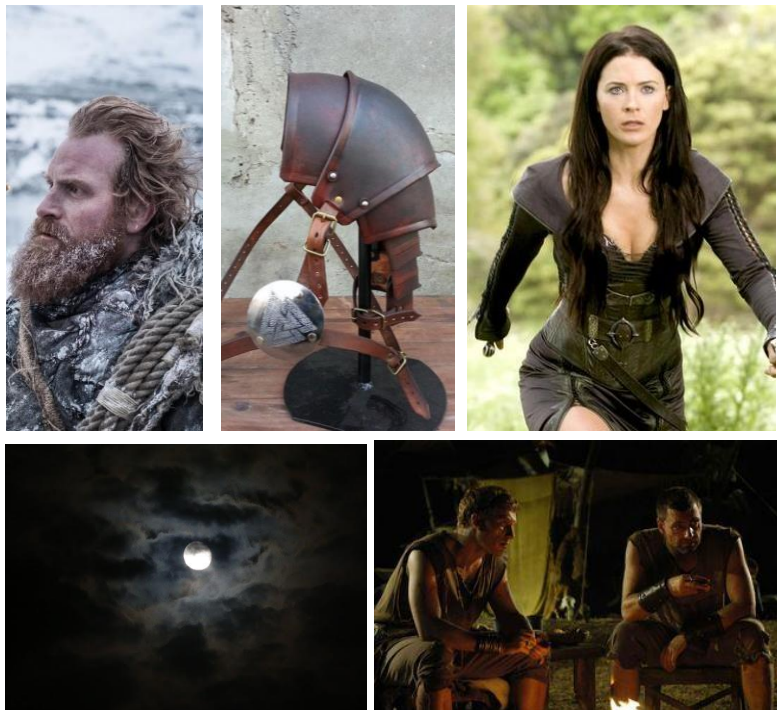


Fig. 98. Fotografías de referencia para *Reunión en la hoguera*.

## Estudio



Ya con el referente visual claro, realice el estudio utilizando el montaje, que suponía una gran herramienta para el encaje y las posiciones, con el estudio se buscaba combinar todos los elementos de la imagen y entenderlos para posteriormente no tener problemas en su realización.



Fig. 99. Estudio final de la cuarta ilustración.

## Realización Final

Finalmente me dispuse a realizar la ilustración. El proceso es similar al de las anteriores, está destaca en particular por la representación de diversos efectos, como la luz de la luna y los contrastes con las nubes o el tener que hacer retratos a una escala bastante pequeña lo cual me suponía cierto reto.



Fig. 100. Pasos de realización. Cuarta Ilustración: Reunión en la hoguera.





Fig. 101. Cuarta Ilustración: Reunión en la hoguera.

### 3.3.5. Yennefer.


FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Yennefer</i></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p>La escena muestra a <i>Yennefer</i> tras conversar asolas con <i>Geralt</i>, donde discuten sobre el fin de su relación en anteriores aventuras y como esto le había afectado a ella.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<b>PERSONAJES</b>	<u><i>Yennefer</i></u>
<b>FONDO</b>	La escena se representa dentro de un paisaje natural nocturno, cerca de un lago en medio del bosque. En ese espacio se presenta la visión de árboles y el lago donde se observa un amplio reflejo de la luna sobre las aguas.
<b>OBJETOS</b>	<b>Árboles:</b> en la escena aparecen dos árboles en los lados de la composición. En ellos incide la luz de la luna provocando dos grandes contrastes a modo de refuerzo visual.
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<b>LÍNEA COMPOSITIVA</b>	Composición en diagonal.
<b>PERSPECTIVA</b>	La línea de horizonte se sitúa ligeramente por encima de tercio inferior de la imagen, creando una visión frontal del personaje representado. Se recrea un punto de fuga que comienza en el reflejo luminoso sobre el agua.
<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	El punto de enfoque principal se sitúa sobre el retrato del personaje. A partir de ahí, el recorrido visual baja por el brazo hasta llegar a la parte inferior, situándola visión en el reflejo de la luna y haciéndola subir hasta el cielo. Finalmente la mirada vira hacia el árbol de la zona derecha.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	Se presentan una única fuente de luz, la luna. El esquema lumínico es un contra luz, ya que la fuente se sitúa detrás de la figura, creando una dirección de atrás hacia delante.



Fig. 102. Bocetos.

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

En esta ilustración se muestra una escena bastante diferente a la anterior. En la cuarta ilustración veníamos de una composición con muchas figuras y una gran complejidad visual, mientras que en esta se quería buscar lo contrario, mostrar la imagen de un único personaje.

Se realizaron composiciones simples a través de líneas diagonales o verticales, centrándonos en un único personaje y buscando una escena más calmada y simple.

### Referentes

En la búsqueda de referentes, nos centramos en cuestiones como la posición del personaje y su retrato, ejemplos de luz nocturna y de la luna, al igual que se realizó una serie de fotografías a detalles como el efecto de la luz sobre troncos y cómo actúa sobre su textura rugosa, con el fin de poder realizar el estudio previo. En la ilustración se crean efectos de luz como el resplandor de la luna y su reflejo sobre el agua, con el fin de remarcar la silueta con la luz lunar.

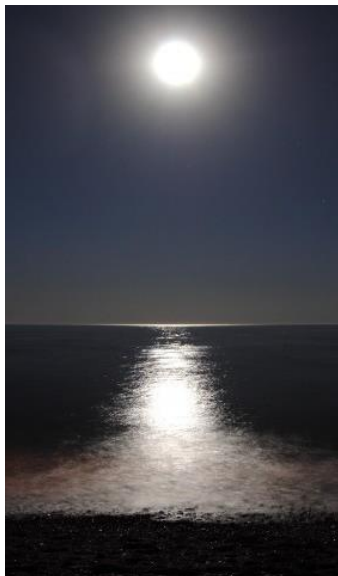


Fig. 103. Fotos de referencia..

## Estudio y Calco

Ya con el estudio hecho, pasé a la fase de calco donde tuve una serie de problemas de procedimiento. Al estar la figura dentro de un cielo nocturno y con el fin de abarcar más zonas de oscuridad utilicé el grafito de una forma más extensa sobre el papel pero no había tenido en cuenta que al hacer el calco había cometido algunos errores haciéndome borrar ciertas partes. Al aplicar el grafito sobre el papel y difuminarlo para crear una primera capa, todo el recorrido de la goma se visualizó en el papel, creando una mancha sucia y poco acorde con el acabado que buscaba, ya que el papel caballo presenta este inconveniente. Con lo cual simplemente repetí el calco sobre otro papel empezando de nuevo.



Fig. 104. Estudio final



Fig. 105. Intento fallido.

## Realización Final

Una vez el nuevo calco realizado, finalicé la ilustración empezando por realizar tonos generales e ir aumentando el contraste en diferentes zonas hasta encontrar el acabado deseado.




Fig. 106. Pasos de realización. *Yennefer*.



Fig. 107. *Yennefer*.

### 3.3.6. Avalancha en el camino

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Avalancha en el camino.</i></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p>Los personajes siguen su aventura, y durante el camino encuentran un derrumbamiento de piedras y rocas donde los personajes deberán correr por su vida. En la ilustración nuestro en concreto a <i>Geralt</i> cabalgando veloz para huir de la avalancha.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b>Geralt:</b> se encuentra montando velozmente mientras con la mano derecha se cubre la cara de las piedras que salen disparadas.</p> <p><b>Caballo:</b> es un equino de pelo castaño, en posición frontal corriendo</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>La escena se representa dentro de un paisaje natural, en un camino donde el polvo del derrumbe de piedras comienza a elevarse y en la zona izquierda de la escena aparece una pared por la que se desprenden rocas y piedras directamente hacia el personaje. En el fono a la lejanía se ve los últimos árboles del bosque.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en diagonal.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa ligeramente por encima de tercio inferior de la imagen. En este caso utilizamos el efecto de disolución de las formas con la distancia para crear el efecto de lejanía</p>
<p><b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b></p>	<p>El punto de enfoque principal se sitúa sobre la cabeza del caballo, a partir de ahí se dirige hacia la cabeza del personaje y la mano, y desciende finalmente por el recorrido en diagonal de la pierna hasta llegar en el espacio fondo de los árboles.</p>
<p><b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b></p>	<p>Se trata de una luz natural global, abarcando grandes zonas de la composición. Al ser solar se dirige de arriba hacia abajo y en este caso de izquierda a derecha.</p>

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

En los bocetos de esta ilustración nos centramos sobre la diagonal, pero esta vez mostrando al personaje sobre un caballo, y la dificultad que supone esta interacción.



Fig. 108. Bocetos de Geralt cabalgando.

### Referentes

Ya con la pose elegida busque referentes, como el retrato del personaje en la posición correcta, y sobretodo referencias de caballos.

Por una parte, necesitaba fotografías del animal equino, para entender la posición del cráneo y los efectos de luz de su pelaje, y a la vez encontrar referencias anatómicas del animal, mediante libros de anatomía comparada<sup>57</sup>, con el fin de comprender mejor su estructura y poder realizar una interpretación más fidedigna.

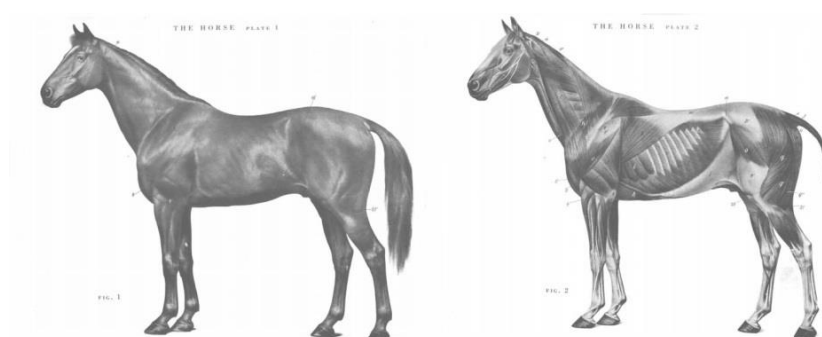


Fig. 109. Anatomía del caballo. W Ellenberger.

<sup>57</sup> Disciplina basada en el estudio de la anatomía entre diferentes organismos, comúnmente relacionada con el estudio de la anatomía de los animales.



Fig. 110. Fotografías de Referencia.

### Estudio

Se hizo un exhausto estudio teórico de la musculatura del caballo por la parte frontal, para comprender la posición de las masas musculares y comprender mejor las formas creadas por la dirección de la luz a la hora de realizar el estudio final para cuadrar tanto la iluminación de la figura, con la del caballo y el fondo.



Fig. 111. Estudio final.



### Realización Final

Es en esta obra es donde se puede ver que muchas veces para realizar este tipo de ilustración no es tanto tu capacidad de dibujo sino la calidad de tus referentes, ya que el caballo, al tener unas referencias muy trabajadas, el acabado es mucho mayor que elementos como el fondo donde sí que es más complicado encontrar referencias exactas por lo que tuve que tirar más de capacidad imaginativa.




Fig. 112. Pasos de realización de *Avalancha en el camino*.



Fig. 113. *Sexta Ilustración: Avalancha en el camino.*

### 3.3.7. Eyeck de Denesle se enfrenta al dragón Villementereth

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p><i>Eyeck de Denesle, se enfrenta montado en su caballo, al dragón Villementereth,</i></p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b>Eyeck de Denesle:</b> es un aguerrido caballero que se dedica a matar monstruos por fama y reconocimiento. Lleva una armadura con una larga capa.</p> <p><b>Villenmentereth:</b> se trata de un dragón dorado, único en su especie, al cual la compañía de los personajes pretende cazar. Este se caracteriza por tener cuatro patas y dos grandes alas, estilo dragón heráldico, diferente a las variantes de, los <i>wyverns</i><sup>58</sup> con solo dos patas.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>El fondo apenas es visible ya que la escena se compone por una cegadora luz proveniente del cielo, creando un gran contraste con el dragón. Solamente se pueden distinguir unas piedras en la zona izquierda de la escena.</p>
<p><b>OBJETOS</b></p>	<p><b>Lanza:</b> el personaje lleva en la mano derecha una lanza de longitud media y un asta de tamaño medio.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en X.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior de la imagen. Esta ilustración presenta un tercer punto de fuga vertical en la zona superior, haciendo exagerar el tamaño del dragón y provocando cierta deformidad en su composición, recreando un efecto de lejanía desde su ala hasta el caballero, que se presenta en primer plano.</p>

<sup>58</sup>“El *wyvern* es un tipo de dragón originario de la mitología medieval europea. En consecuencia, los *wyverns* son descritos cómo serpientes anilladas con dos alas y dos patas (cómo un murciélago). Este tipo de criaturas suelen ser la más común a la hora de representar los dragones en novelas, películas y leyendas.”(CEA, 2018, *web*)

<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	El punto de enfoque principal está sobre la cabeza del dragón. Desde ahí, baja en diagonal por su cuello hasta el personaje y el caballo. Posteriormente, el ala crea una vertical subiendo hacia arriba, enfocando el brillo de luz en el cielo, y finalmente baja la vista en la otra diagonal hasta la pata del dragón situada en la esquina derecha.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	Es una luz natural, dirigida desde un mismo punto en el cielo, creando un contra luz con los personajes. En esta ilustración se busca recrear un efecto de transparencia en el ala del dragón. Por otra parte hay otra pequeña fuente de luz, creada por el reflejo de la iluminación principal sobre el suelo, rebotando sobre la parte inferior del dragón.



Fig. 114. Estudios de armaduras.

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

Esta escena ya fue ilustrada en una de las pruebas previas a óleo, con lo cual me serví de parte de los bocetos y estudios realizados para hacer esta nueva versión.

Estos estudios se componían de visiones de la armadura del caballero, estudios de pose montando a caballo, bocetos de siluetas para ver cómo se fusionan el animal y el jinete, y diversos estudios del dragón, para entender su fisionomía y no tener dudas de como representarlo.

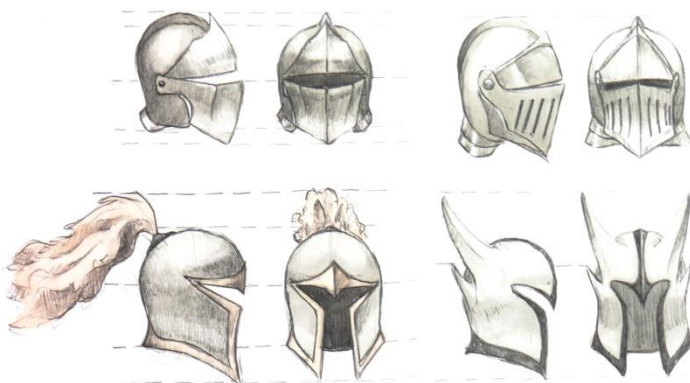


Fig. 115. Estudios de yelmo.



Fig. 116. Estudios de silueta.



Fig. 117. Boceto del dragón



Fig. 118. Estudio de Eyeck de Denesle montado.

### Referentes y Estudio



Fig. 119. Estudio final.

Por una parte se realizó un *moodboard* con reptiles y otras visiones de dragones de otros artistas a modo de inspiración y apoyo para visualizar el funcionamiento anatómico de la criatura. El caballero se ha realizado una documentación de la estructura y sus armas seleccionando las que más se parecían a la idea mental, al igual que de la lanza. Luego, para el caballo se han utilizado las referencias de la ilustración anterior. Finalmente con todos los referentes, realizamos un último estudio más finalizado, con el fin de pasar a la fase de calco.



Fig. 120. Imágenes de Referencia

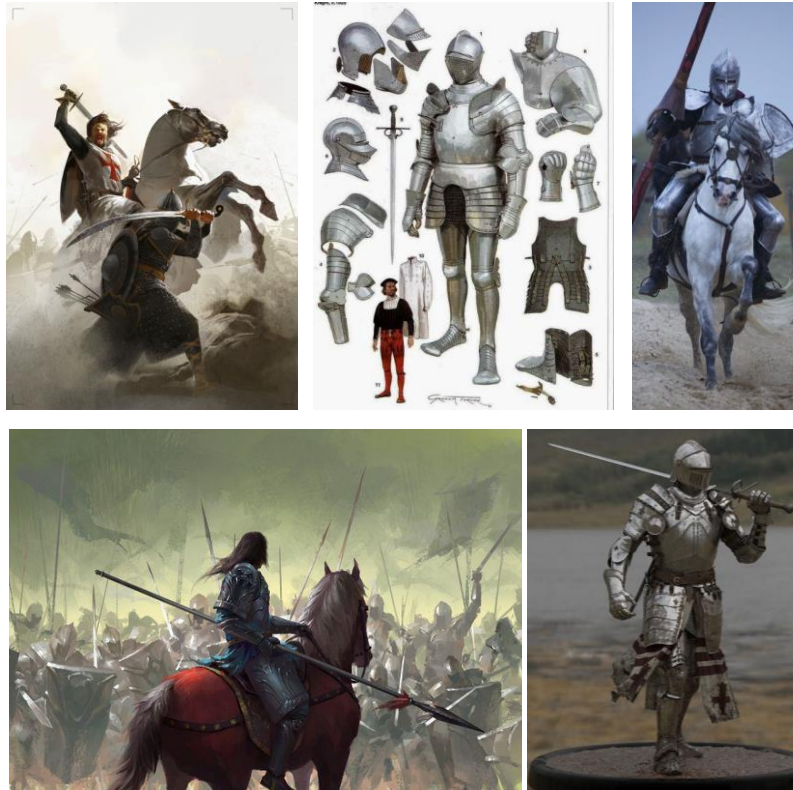


Fig. 121. Imágenes de Referencia

### Calco

Lo bueno de hacer el calco en las ilustraciones, es poder hacer cambios de escala de algunos de los elementos que la componen, como el jinete y el caballo, que si se quería aumentar el tamaño de alguno de los dos, simplemente lo ampliábamos en la pantalla de luz y adaptarlo.

### Realización Final

El proceso de realización final de esta obra es interesante, ya que tuvimos que investigar cómo hacer diversos efectos lumínicos bastante particulares, como la transparencia del ala del dragón, ayudándome de imágenes de alas de animales como murciélagos. el efecto de contra luz en el ala también me ayudé utilizando una tela semitransparente proyectándole un haz de luz para observar y entender como traspasa la luz este tipo de cuerpos. Para enfatizar el movimiento de acción y el tamaño del dragón se exageró ciertas partes de la perspectiva con el fin de remarcar esa diferencia, aumentado el cuerpo de la criatura y su cabeza, pero a la vez disminuyendo el tamaño de su cuello y sus alas. Se buscaba que la luz fuera un elemento fundamental en la obra, creando un fuerte destello procedente del cielo y cayendo verticalmente hacia la figura, mezclando parte del cuerpo del dragón con la propia luz.

Este efecto se puede realizar por una parte teniendo claro desde un principio por qué zonas van a pasar los destellos de luz y ya desde un principio crear una transparencia en esas zonas o también, servirte de la goma realizando incisiones sutiles en el papel para rebajar la cantidad de grafito.




Fig. 122. Pasos de realización. *Séptima Ilustración: Eyeck de Denesle y el dragón Villementereth.*



Fig. 123. Séptima Ilustración: Eyeck de Denesle y el dragón Villementereth.



### 3.3.8. Yennefer inmoviliza a Geralt

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Yennefer inmoviliza a Geralt</i></p> <p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p><i>Yennefer</i> inmoviliza a <i>Geralt</i> que trata de detener al grupo de <i>Boholt</i> y sus hombres, para que no hagan daño al dragón.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b>Yennefer:</b> Yennefer utiliza sus poderes para inmovilizar a Geralt. En la escena se presenta en una visión trasera de su perfil con la mano izquierda levantada soltando un rayo de poder hacia Geralt.</p> <p><b>Gueralt:</b> se encuentra en arrodillado en el suelo fatigado e inmovilizado, rodeado del aura del hechizo de Yennefer mientras le lanza una mirada horrorizado por el acto que está realizando la hechicera.</p> <p><b>Boholt:</b> está en la zona más al fondo, observando al personaje de Geralt con una sonrisa malévola mientras apoya su espada en su hombro de forma descansada.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>En las zonas donde se puede visualizar el espacio fondo se pueden observar una serie de árboles.</p>
<p><b>OBJETOS</b></p>	<p>La mayoría de objetos que aparecen en la ilustración ya han salido en anteriores ilustraciones de modo que omitiremos su descripción.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en diagonal.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior de la imagen. Presenta un tipo de vista naturalista, sin buscar exageraciones. El efecto de lejanía está realizado mediante efectos de disolución y disminución de contrastes.</p>

<p><b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b></p>	<p>El punto de enfoque principal está sobre la mano del personaje de Yennifer, desde donde proviene el rayo que es la principal fuente de luz. A partir de ahí se dirige hacia la cabeza de Yennifer y va bajando por el recto de su brazo. Después la vista vuelve a subir en diagonal pasando por la capa del personaje hasta llegar al rostro del personaje en el fondo. Finalmente la mirada desciende hasta saturarse sobre el rostro del personaje arrodillado.</p>
<p><b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b></p>	<p>La luz que compone la escena es un efecto lumínico provocado por el hechizo de Yennefer. El foco se encuentra en el centro de la escena, creando una iluminación circular que se dispara alrededor de la mano, provocando luces y sombras arrojadas en todas las direcciones.</p>

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

En esta ilustración se buscó una composición similar a la de *Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas*, *Tea y Ve*, (segunda ilustración), pero invirtiendo la posición de la figura en primer plano.

### Referentes

Nos centramos en referentes para los retratos de *Geralt* y *Boholt*, al igual que para la visión de los árboles del fondo. Para las posturas corporales me realicé fotografías a mí mismo como modelo para dibujar las poses de los estudios.



Fig. 124. Fotografías de referencia.

## Estudio

Un punto clave de la iluminación, era crear una única fuente de luz, procedente de la mano de *Yennefer* a modo de rayo directo hacia el personaje de *Gerlat*, con lo cual esto me obligaba a adaptar toda la iluminación de la escena, desde las sombras proyectadas sobre el fondo y las ropas, hasta el efecto de contraste de la propia mano donde se origina el resplandor.



Fig. 125. Estudio de composición.

## Realización final

En el proceso final tuvimos ciertos problemas con los retratos de los personajes pero a base de realizar diversos intentos, y buscar referentes visuales más adecuados llegamos al resultado deseado.



Fig. 126. Correcciones faciales




Fig. 127. Pasos de realización. Octava Ilustración: Yennefer captura a Geralt.



Fig. 128. Octava Ilustración: Yennefer captura a Geralt.

### 3.3.9. Aparición del pequeño dragón

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Aparición del pequeño dragón.</i></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p>La ilustración refleja la escena de <i>Yennefer</i>, tras discutir con Boholt y sus hombres, es maniatada. En ese momento se le aparece la cría de dragón.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b>Yennefer:</b> el personaje se encuentra con las ropas rasgadas y atada entre dos carromatos para que no se mueva.</p> <p><b>Cría de Dragón:</b> el pequeño dragón se aparece entre los pies de Yennefer. Es un dragón pequeño de dos patas, aproximadamente de menos de un metro de longitud.</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>El fondo está compuesto por una pequeña planicie y en el fondo el comienzo de los árboles del bosque, ya que prácticamente toda la secuencia de ilustraciones se ha realizado en un espacio natural.</p>
<p><b>OBJETOS</b></p>	<p><b>Cuerda:</b> el personaje está atado por las muñecas con una cuerda en cada mano. Es una cuerda trenzada de grosor mediano.</p> <p><b>Carromatos:</b> en la escena solo se pueden ver dos pequeñas partes de los carromatos, en concreto una visión de las tablas de madera oscura que componen sus cuerpos y desde donde se atan el extremo de las cuerdas</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en diagonal.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>Esta escena posee tres puntos de fuga. Dos sobre la línea de horizonte y uno vertical hacia arriba, creando una visión de contrapicado con el personaje. La línea de horizonte, en esta ocasión, no es paralela al formato, sino que está inclinada, dándole una mayor dinamismo a la escena, con el fin de exagerar el contrapicado.</p>

<b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b>	El punto de enfoque principal se sitúa sobre el rostro del personaje. A partir de ahí, baja a lo largo de su cuerpo hasta llegar a tener contacto con el dragón. Seguidamente la vista vuelve a subir por la pared del carromato de la izquierda hasta llegar arriba y volver a virar hacia la derecha hacia la otra pared.
<b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b>	La escena posee únicamente un foco lumínico, proveniente del sol, con una dirección de arriba hacia abajo y de derecha a izquierda. El origen de la luz se sitúa en la parte del espacio fondo provocando un contraluz sobre los personajes.

## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

En esta ilustración se, quería crear un efecto de perspectiva muy exagerado, con el objetivo de mostrar al pequeño dragón desde el suelo y a la vez la figura entera de *Yennefer*. Comenzamos a realizar una serie de bocetos jugando con la perspectiva, hasta llegar a la composición elegida.

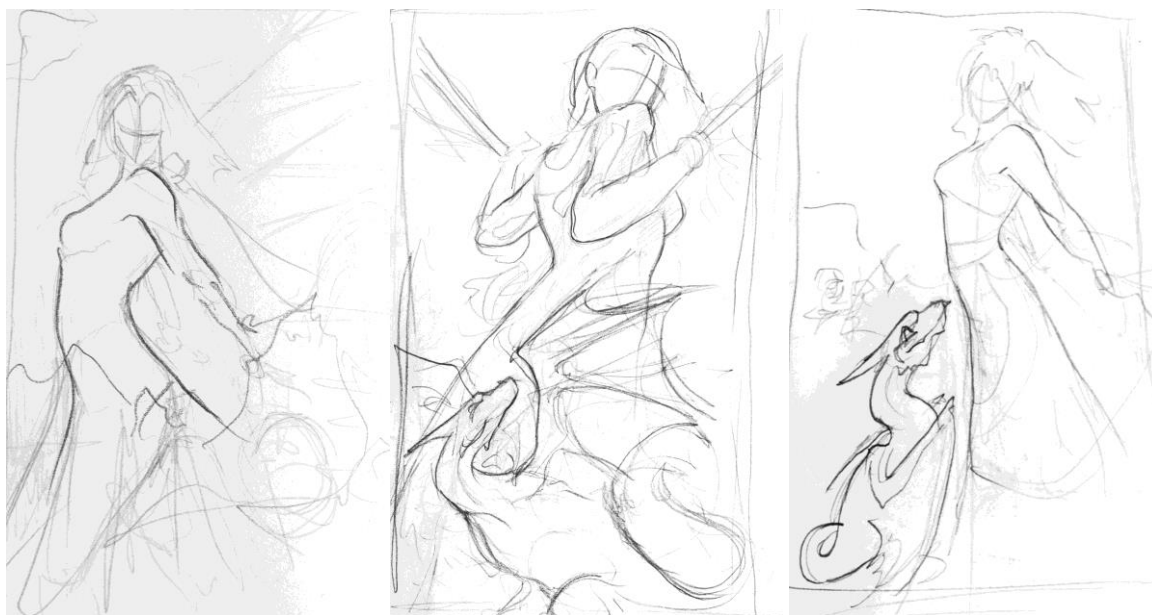


Fig. 129. Bocetos de composición.



## Referentes

Para esta ilustración se utilizaron referencias para retrato del personaje, la textura de las cuerdas, o de las maderas para dibujar las paredes del carrozón. También investigamos referencias anatómicas de la espalda al igual que se consultó lecturas vinculadas a la anatomía artística, para la realización de la pose y dibujar correctamente la morfología de la espalda contraída del personaje.



Fig. 130. Imágenes de referencia.

## Estudio

Ya con los bocetos y los referentes, realizamos el estudio. Nos centramos en realizar los contrastes de luz y los valores tonales de los personajes, con el fin de remarcar de una forma más eficiente que formas estaban más próximos al espectador.



Fig. 131. Estudio final.



### Realización Final

Durante la realización final, efectos como el de los tablones de madera pudimos hacerlos con rapidez gracias a ya haber dibujado el efecto de las maderas en ilustraciones anteriores.




Fig. 132. Pasos de realización. *Novena Ilustración: Aparición del pequeño dragón.*



Fig. 133. Novena Ilustración: Aparición del pequeño dragón.

### 3.3.10. Reconciliación y despedida de Villemeteth

FICHA TÉCNICA	
	<p><b>NOMBRE:</b> <i>Reconciliación y despedida de Villemeteth.</i></p>
	<p><b>DESCRIPCIÓN DE LA ESCENA:</b></p> <p>Yennefer y Geralt se reconcilian y ven como se alejan los dragones y las zerrikanas.</p>
ELEMENTOS DE LA ESCENA	
<p><b>PERSONAJES</b></p>	<p><b>Yennefer y Geralt:</b> los personajes se encuentran en el primer plano, mirándose fijamente mientras juntan sus cuerpos.</p> <p><b>Villenmentereth:</b> se descubre que el dragón en realidad es el personaje de Tres Grajos. En la escena se encuentra volando con sus alas extendidas y junto a él el pequeño dragón.</p> <p><b>Zerrikanas:</b> Las dos guerreras se pueden visualizar en el fondo montadas en caballos desde una visión de espaldas mientras se alejan..</p>
<p><b>FONDO</b></p>	<p>En el espacio fondo encontramos el cielo abierto por donde vuelan los dragones. En la zona inferior simplemente si visualizan las Zerrikanas entre una pequeña nube de polvo.</p>
ELEMENTOS DEL DIBUJO	
<p><b>LÍNEA COMPOSITIVA</b></p>	<p>Composición en diagonal.</p>
<p><b>PERSPECTIVA</b></p>	<p>La línea de horizonte se sitúa en el tercio inferior de la imagen. La perspectiva es frontal.</p>
<p><b>PUNTO DE ENFOQUE VISUAL</b></p>	<p>El punto de enfoque principal se sitúa sobre los rostros de la pareja. A partir de ahí baja por la estructura de sus cuerpos y finalmente la vista vira hacia la izquierda en el espacio fondo sobre los dragones.</p>
<p><b>DIRECCIÓN DE LA LUZ</b></p>	<p>Solamente presenta un foco de luz, situado justo entre las cabezas de los personajes creando un fuerte contraluz, y destellos lumínicos que atraviesan por los lados.</p>



## DESARROLLO TÉCNICO

### Bocetos

Para los bocetos ya teníamos preconcebida una posición de los personajes principales, pero nuestras dudas se focalizaban en cómo hacer la interacción entre *Geralt* y *Yennefer* y a la vez no saturar el fondo con los dragones. Se realizaron dos tipos de composiciones unas más en diagonal y otras simulando una forma áurea.

Finalmente la diagonal fue la elegida y pasamos a realizar un estudio más elaborado.

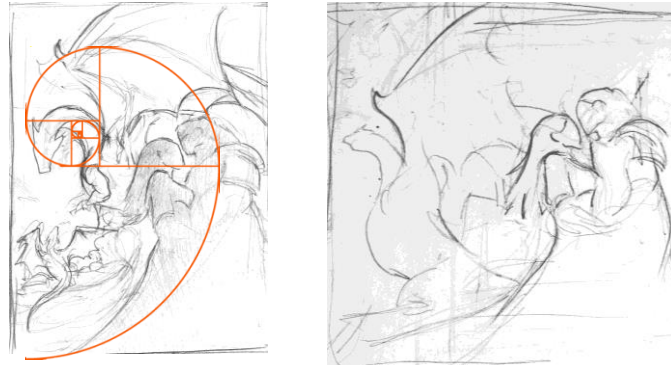


Fig. 134. Bocetos de composición.

### Referentes

La iluminación que quería conseguir era un contra luz con el sol atardecido, generando rayos lumínicos alrededor de las figuras y que los destellos de luz se mezclaran con los cuerpos creando una especie de efecto fotográfico. A partir de ahí busqué referentes, centrándome en encontrar retratos de los personajes que se adaptaran de la mejor forma a la iluminación que quería representar.

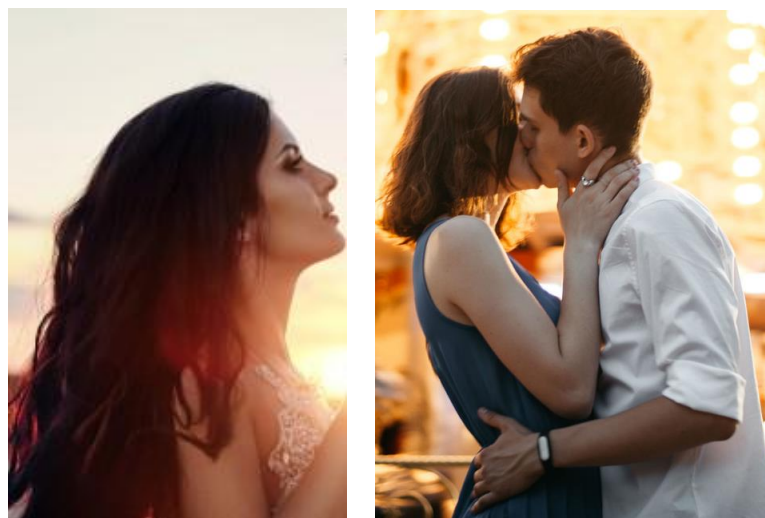


Fig. 135. Fotos de referencia

## Estudio

Ya con los referentes, realizamos los estudios. En esta ilustración en concreto, realizamos una fusión de dos estudios, ya que por una parte encontramos en primer plano los personajes, pose que teníamos muy clara, pero seguíamos con la duda respecto al fondo, y angulación de la imagen por ese motivo se realizaron dos versiones, véase en la segunda como se acentúa el contrapicado.

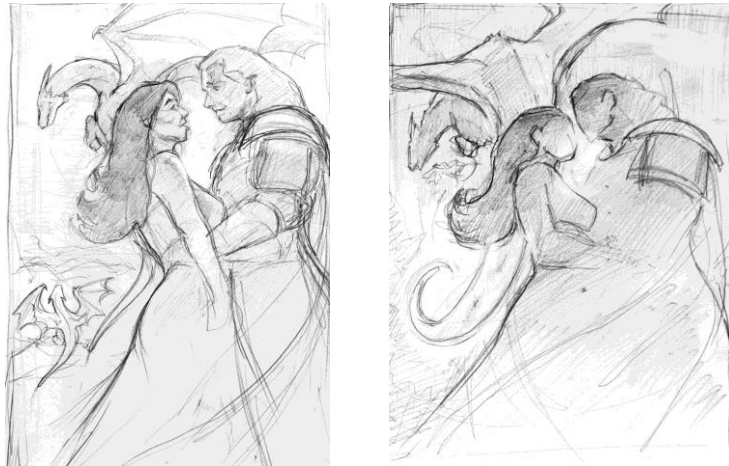


Fig. 136. Fotos de referencia

## Realización Final

Ya con todas las herramientas finalicé la ilustración pasando al proceso de calco y realización final.



Fig. 137. Pasos de realización. *Decima Ilustración: Reconciliación y despedida de Villemetetreth.*



Fig. 138. *Decima Ilustración: Reconciliación y despedida de Villemetetreth.*

### 3.4. DIFUSIÓN DEL CONTENIDO

#### 3.4.1. EDICIÓN DIGITAL



Una vez terminadas las ilustraciones, uno de los objetivos era que fueran adaptables para diferentes fines.

Primeramente les se hizo un proceso de digitalización, realizándoles fotografías de gran calidad permitiendo retocar ciertos aspectos con programas de edición de imágenes como Photoshop o Camera Raw, con el fin de mejorar la imagen para que se parezca lo máximo posible al original, al igual que poder modificar otros valores, como aumentar el contraste en ciertas zonas y verse lo más atractivas posibles.

Con todo esto se intenta buscar que quede lo más limpio posible para posteriormente poder difundir las obras por diferentes vías.

#### 3.4.2. REDES SOCIALES



Hoy en día el papel de la galería de arte está quedando cada vez más relegado. Las nuevas formas de comunicación han cambiado nuestra forma de ver el mundo y nuestras relaciones. Las redes han abierto una nueva forma de difundir nuestra obra artística, pudiendo llegar a un público mucho más amplio al que poder ofrecer nuestros servicios, revolucionando el mundo de la empresa y el comercio. Hoy en día, y más en el campo artístico, cuanto mayor sea tu alcance social más posibilidades tienes de llegar a posibles compradores o empresas con las que trabajar.

Pero como en cualquier ámbito empresarial, no todas las redes son adecuadas para el tipo de contenido o mensaje que queramos transmitir. Las ilustraciones, y la mayoría de obras de arte, al ser productos retinianos, nos decantamos por el uso de redes sociales más visuales ya que es de la forma en que la gente que se interesa por tu obra y que podrá consumir de la forma más eficiente. Por otra parte si se quiere ir más allá no solamente hay que quedarse con el formato de presentación si no cuál es el público específico al que nos dirigimos, por lo cual dentro de estas posibles redes sociales podemos hacer una selección y poder interactuar con aquellos individuos realmente interesados por tu obra.

## Instagram



Es una plataforma, donde prácticamente todo su contenido es visual y el contacto entre usuarios es muy directo. Para los artistas es una gran red por el gran abanico de público al que llega, al igual que el sector artístico está bien posicionado dentro de la plataforma.

Es por ello que ha sido la principal red desde donde hemos difundido las ilustraciones y parte del contenido sobre sus procesos como la metodología creada para su elaboración, con el fin de ayudar a aquellos que tengan problemas con este tipo de representaciones.

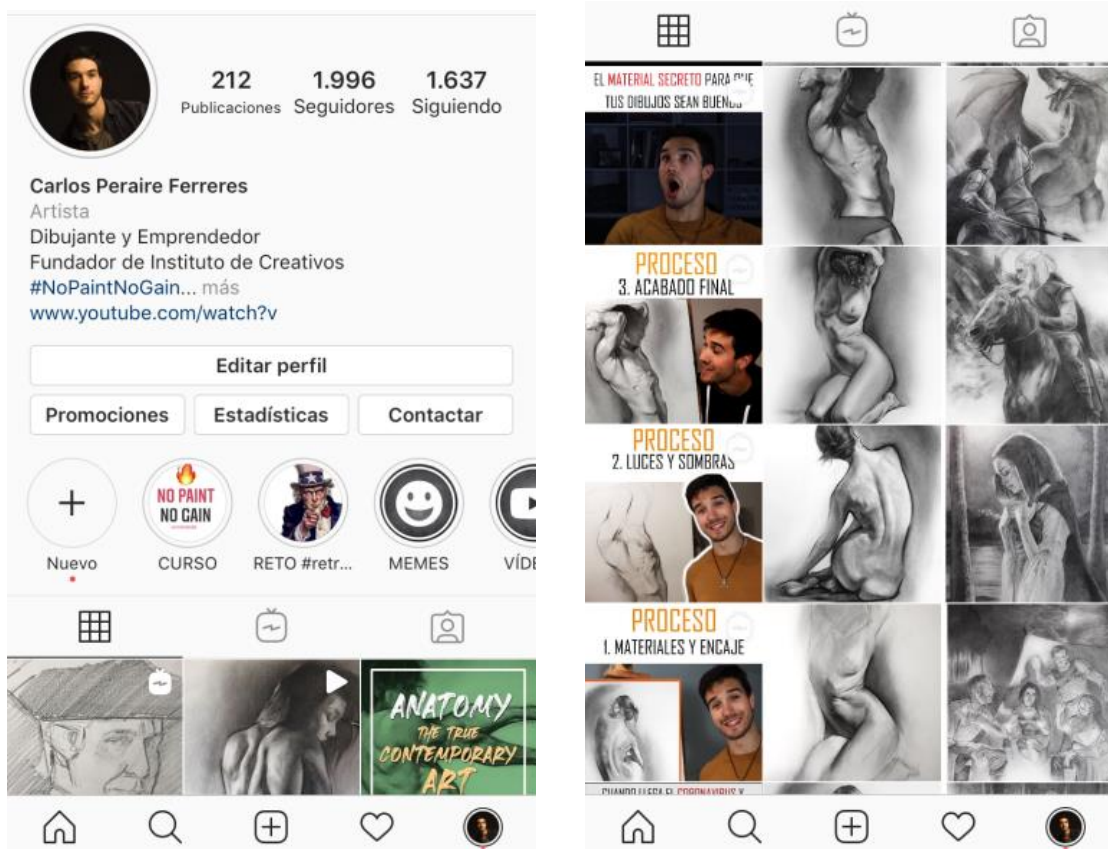


Fig. 139. Perfil de Instagram, Carlos PerArt.

## Youtube



Youtube es dentro de las redes visuales en formato vídeo, la principal y más conocida. No es tan sintética como *Instagram* pero para aquellos artistas con un afán divulgativo tanto de procesos como de contenido de sus obras es una gran herramienta para darse a conocer. En lo que se refiere con el contenido del proyecto, ha sido una gran herramienta para mostrar videos de procesos y recrear tutoriales más dinámicos para el espectador.



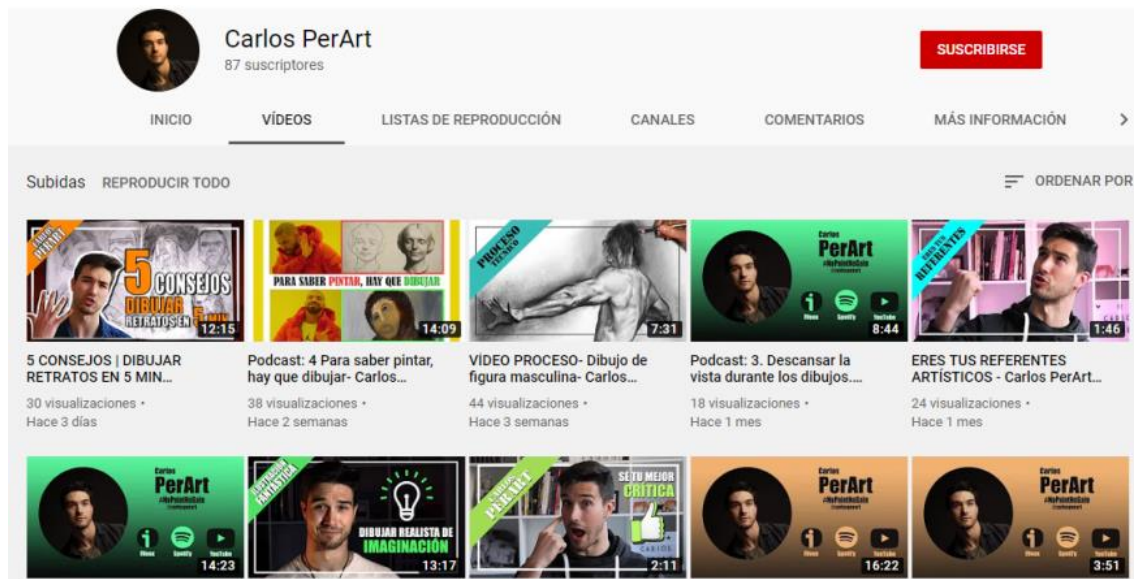


Fig. 140. Canal de Youtube, Carlos PerArt.

### Spotify Podcast



Otra plataforma muy interesante para difundir contenido, es Spotify. Dentro del campo visual no es una gran herramienta de difusión ya que es solamente de formato auditivo, pero si tu contenido artístico tiene un punto de vista divulgativo es una gran herramienta para darte a conocer y transmitir tus enseñanzas. En nuestro caso ha sido una buena herramienta para tratar temas de forma más extensa en formato de Podcast, hablando de asignaturas más teóricas sobre la Ilustración Fantástica

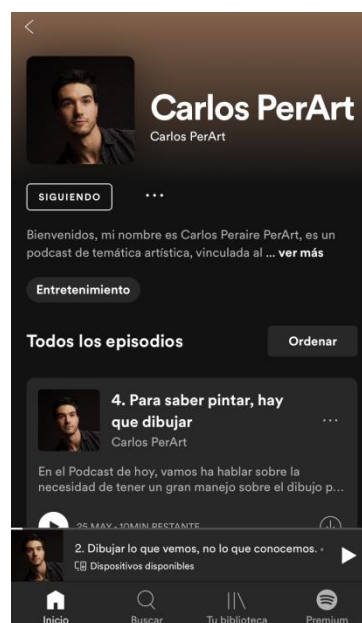


Fig. 141. Spotify Podcast, Carlos PerArt.

### 3.4.3. EDITORIALES

A través de las redes, las editoriales y empresas que trabajan dentro del mundo de la ilustración pueden contactar con nosotros, es preferible buscar el contacto personalmente con dichas entidades. En nuestro campo casi siempre lo que más nos van a pedir a la hora de trabajar es que mostremos nuestras capacidades en un portfolio personal con el fin de conocer nuestra obra y conocimientos. Actualmente la mayoría de portfolios son digitales, por lo que muchas veces ya creamos una página web donde podemos mostrar todas estas cosas, pero si quieres contactar con un cliente que quiere un tipo de obra muy específica, sería diseñar un documento que se acerque lo máximo posible a dichos intereses. Es aquí donde entran en juego el papel de las editoriales, y en nuestro caso sería centrar nuestras obras hacia aquellas editoriales interesadas en nuestro tipo de obra, en temas referentes a la ilustración fantástica y el cómic. En España podemos destacar dos concretamente.

#### *Norma Editorial*



*Norma Editorial*, es prácticamente una de las editoriales más influyentes a nivel nacional, por su variedad de temas pero con gran predilección hacia el mundo del comic y la ilustración, creando formatos especializados en este sector. La empresa se creó en 1977 en Barcelona, fundada por Rafael Martínez<sup>59</sup>.

Grandes figuras del panorama nacional e internacional han realizado ediciones para artistas tanto del mundo del comic como de la ilustración, tales como Luís Royo o Victoria Francés, a la vez que dentro de la propia editorial encontramos el apartado *Norma Comics*, donde crean una gran cantidad de ediciones de comics y novelas gráficas de autores y compañías como *Marvel* o *DC Comics*

#### *Ediciones Babylon*



La editorial Babylon nace en 2010 en el municipio valenciano de Ontinyent. Se centra en realizar publicaciones de comics, novelas y principalmente, libros de ilustración o *artbooks* de diferentes artistas. Entre estos artistas encontramos ilustradores relacionados con la fantasía, como Marta Nael.

---

<sup>59</sup> Norma Editorial (*web*)

#### 3.4.4. FERIAS, COMIC-CONS Y SALONES



Fig. 142. Logo de la Comic con de San Diego.

Hoy en día en diversas ciudades tanto a nivel nacional como internacional, se celebran diferentes ferias de arte. Cada tipo de feria en cierto modo está enfocada a un tipo de representación artística diferente. En nuestro caso, nos centramos en aquellos eventos especializados en el género de la fantasía y ciencia ficción. Dentro de este campo encontramos ferias como Salones del Comic o *Comic-Cons*, dirigidas a un público más consumidor de este tipo de productos.

Podríamos decir que el primero de este tipo de eventos nació ya en los años sesenta, en La Comic Con Internacional de San Diego, California. Estos eventos se caracterizan por el *cosplay* y el comic, donde por una parte puedes ver que la mayoría de asistentes participan llevando trajes y caracterizaciones de personajes de la cultura pop. Pero por la otra, encontramos dentro de la feria grandes carpas de artistas, tanto dibujantes de comic como ilustradores que promocionan su arte y venden sus obras a los asistentes.

En estos eventos a diferencia de otras ferias de arte, los dibujantes que venden sus obras se centran en llegar al gran público, por lo cual la mayoría realizan obras de temáticas *mainstream*<sup>60</sup>. Es en la forma en que comercializan sus obras el factor de llegar a todo el mundo, ya que no se centran en vender sus obras originales ya que pueden tener un coste elevado, sino realizan impresiones de alta calidad sobre papeles artísticos o también llamados *Prints*. Con estas impresiones puedes vender a mayor cantidad de personas una misma ilustración por un precio asequible para todos los públicos. También depende de la reputación y repercusión del artista, ya que la demanda de una ilustración puede hacer que su precio se dispare, pero es una buena forma de empezar a darse a conocer en el mundo de la ilustración.

Finalmente en estos eventos se reúnen diferentes estudios tanto de concept art como de empresas del mundo del comic dando la oportunidad a los artistas a facilitarles sus portfolios.

#### 3.4.5. PRINTS

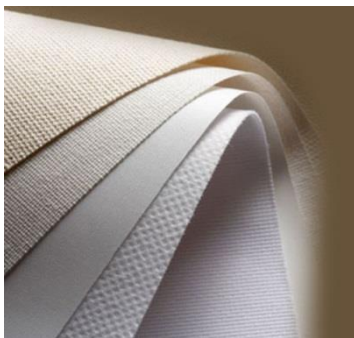


Fig. 143. Papeles texturizados.

En este caso, se ha decidido adaptar también las obras de este proyecto en este tipo de formato, realizando estas impresiones sobre diferentes papeles. Existen una gran variedad de papeles e impresiones, algunos con efectos de tela. Por mis obras, me gusta utilizar el papel *Verjurado*, caracterizado por ser un papel de alta calidad, con cierta porosidad similar a un papel de acuarela, dándole un acabado más texturizado y realista, ofreciéndole una apariencia más de dibujo que de impresión o fotografía.

<sup>60</sup> *Mainstream*: corriente popular o moda dominante

### 3.5. PROYECCIONES FUTURAS

#### Nuevas Obras

Durante los meses venideros se ha buscado profundizar en aspectos técnicos del el dibujo. En este caso en concreto, nuestro objetivo futuro, es aumentar el tamaño de las ilustraciones al igual que combinar la técnica con el carboncillo. Es por eso que a modo de práctica, se han realizado una serie de dibujos a gran formato de figura humana, con el fin de mejorar la velocidad de ejecución, y la capacidad de representación, para luego ser capaces de aplicar estos nuevos aprendizajes a las próximas ilustraciones de carácter imaginativo

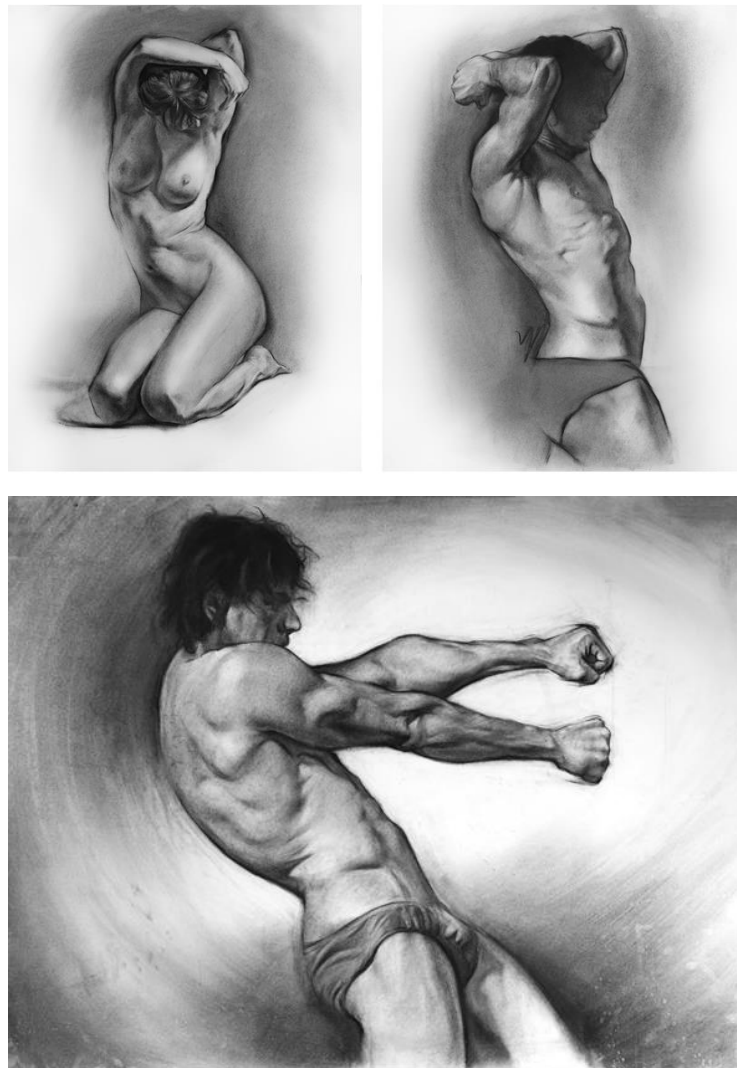


Fig. 144. Dibujos de la serie "Bodies". 50x70 cm. Carlos Peraire

## Marca Personal y Libro Digital



Mediante la divulgación que se realiza a través *Instagram* o *YouTube*, en el canal de *Carlos PerArt*, mostramos a los usuarios las obras y sus procesos, naciendo una necesidad de compartir esta información sintetizada, por lo cual durante los próximos tiempos, se desarrollará un libro en formato de *Ebook*, donde explicaremos las claves para poder hacer los pasos de realización de estas ilustraciones, hablando y profundizando más en el método para que todo el mundo que le interesa el dibujo pueda ser capaz de realizar y seguir, permitiéndoles a todos ser capaces de realizar aquello que desean.

## 4. CONCLUSIÓN

Hemos llegado a las conclusiones, donde analizaremos el resultado final del proyecto y el grado de cumplimiento de los objetivos principales y específicos

El proyecto engloba dos grandes bloques, el marco teórico y el marco práctico de producción artística. En ambos contextos se ha buscado perseguir una serie de objetivos específicos, todos con el fin de profundizar en el campo de la ilustración fantástica y los métodos de representación de imágenes realistas sin un referente mimético concreto mediante técnicas tradicionales.

### 4.1. Conclusiones del Marco Teórico

Durante el marco teórico, hemos profundizado en el mundo de la fantasía. El trabajo se centra en la ilustración fantástica, pero era necesario realizar una contextualización de los orígenes del concepto *fantástico* y como ha ido evolucionando a lo largo de los siglos, con el objetivo de que el lector entienda de una forma más eficiente el tema que se expone.

Comenzamos describiendo en que formas se presentaba este género en las primeras culturas, como la griega o vikinga, haciendo referencia a sus creencias y religiones, ya que en ese momento se presentaba el concepto fantástico asociado a los mitos. Empezamos a hacer distinción dentro del género, comenzando a dividirlo en subgéneros como la épica, presente en las obras de Homero y como con el paso de los años y la entrada a la Edad Media, surge el concepto de la Leyenda Artúrica, recreando los primeros relatos sobre caballería. Es posteriormente con la llegada de épocas más modernas, estos mitos y leyendas sirven como temas de representación para los artistas de movimientos románticos, neoclásicos y académicos. Esta recopilación por la historia, nos ayuda a ver el largo recorrido de este género, y que crea el preludio perfecto para la llegada del siglo XX donde podríamos considerar la llegada de la Ilustración Fantástica y de la nueva fantasía creada por los relatos de Tolkien y Howard. Ambos autores contribuyeron con una mirada diferente de lo fantástico, Tolkien inspirándose en leyendas nórdicas, centrándose en recrear criaturas como los elfos y los *hobbits*, mientras que Howard, aportó una mirada más realista y salvaje, profundizando en un género más asociado al de *espada & brujería*. Es en esta nueva fantasía, el núcleo de inspiración de la ilustración fantástica, naciendo figuras como Frank Frazetta, Boris Vallejo o Alan Lee.

En la actualidad, la mayoría de los autores literarios se inspiran en estas obras para realizar sus historias, creando variaciones y cambios de paradigmas, para romper con las normas clásicas. Estos cambios de esquemas se vieron reflejados en el mundo de la ilustración apareciendo nuevos artistas como Luis Royo o Brom.

Con esta recopilación empezamos a contextualizar la temática del proyecto, y al revisar que autores han trabajado en la ilustración fantástica, podemos comenzar a hablar de los métodos utilizados para la representación de obras pictóricas basadas en ideas imaginativas. Encontramos un gran interés en tratados como los de Alberti o Leonardo por sus reflexiones que recogen la metodología llevada a cabo por los artistas en su momento, ayudándonos a sintetizar un cronograma de su proceso y a empatizar con la mente del artista.

Primeramente, nos centramos en describir el método de pintura utilizado a lo largo de la historia por los artistas y como se han valido de los avances tecnológicos para implementarlos a sus procesos artísticos y creativos, como la caja de luz, la fotografía, y las técnicas digitales en las actualidad, haciendo el trabajo pictórico mucho más eficiente y rápido.

También en el siglo XX una serie de figuras vinculadas al género de la ilustración como Howard Poye, NC Wyeth y Norman Rockwell, que profundizan en la representación de pinturas y dibujos basados en ideas imaginarias y como ellos encuentran sistemas para reproducir esas imágenes mentales mediante una técnica realista y mimética con la realidad. Estos nuevos ilustradores, desvinculados de las corrientes vanguardistas del momento, fueron maestros e inspiración para los artistas que hoy en día trabajan la ilustración fantástica mediante técnicas tradicionales y que promueven este tipo de procesos artísticos como James Gurney.

Con esta compilación de metodologías pictóricas, podemos visualizar el trabajo realizado anteriormente por otros autores y aprender de ellos para poder desarrollar posteriormente una metodología propia con la que intentar cubrir una serie de necesidades y problemas técnicos que no han sido del todo contemplados en los manuales. A la vez de darnos cuenta de todos los factores que influyen a la hora de crear dibujos basados en escenas imaginarias.

## 4.2. Conclusiones del Marco Práctico

En el marco práctico pretendemos describir y desarrollar una metodología propia para la creación de dibujos basados en escenas imaginativas sin el uso de un referente mimético concreto. Por lo que realizamos una serie de ilustraciones vinculadas al género de la fantasía.

Partíamos de haber trabajado anteriormente en este tipo de obras, (apartado 3.1.) dándonos una gran ventaja para reconocer las posibles carencias de información documentada y pudiendo acceder más fácilmente a los conceptos técnicos necesarios para desarrollar el método, basado en una serie de procedimientos a seguir. Los pasos del proceso son, los bocetos, la búsqueda de referentes, el desarrollo de estudios, el calco o traspaso del estudio sobre el formato, y la realización técnica final.

Con estos pasos se quiere afirmar una lección. Para poder realizar este tipo de obras es sumamente necesario tener las ideas claras de cómo y que se quiere representar en el dibujo, es por eso que hay que hacer un exhausto estudio previo antes de la realización final de la obra. Si el trabajo previo está realizado correctamente, la obra final no va a tener problemas durante su ejecución. Y es esta una de las partes fundamentales del proyecto, la descripción exhausta de la imagen a representar.

Otro factor destacado a lo largo del trabajo ha sido recalcar la importancia de tener referentes visuales a la hora de hacer los dibujos ya que no podemos dibujar lo que no conocemos, y menos de forma realista.

Es en este punto donde ponemos en desarrollo una tabla de contenidos, y a través de un boceto imaginativo previo, comenzamos a describir de forma exhaustiva los elementos de la idea del dibujo, desde cuestiones puramente formales como las poses de los personajes y sus características en relación con el fondo, hasta los elementos técnicos del dibujo como la perspectiva, el recorrido visual, la dirección de la luz, etc. De esta forma, conociendo exactamente lo que vamos a representar, podemos realizar la búsqueda de referentes de una forma que todos compartan una serie de características comunes para que cuando se fusionen en el dibujo, funcionen correctamente de forma realista.

Una vez desarrollado teóricamente este método, lo ponemos en práctica con las diez ilustraciones realizadas, describiendo cada uno de los pasos en cada una y enseñando el trabajo práctico realizado en ellas, como los bocetos y estudios. Y finalmente tras cada uno de los desarrollos técnicos del dibujo, mostramos la obra acabada.



Las conclusiones referidas a la ejecución técnica se basan en que para realizar este tipo de obras, el dibujante no solamente tiene que ser capaz de seguir los pasos de la metodología, sino ser capaz de poder dibujar de forma mimética elementos de la realidad, ya que si con una referencia física no es capaz de realizar dicha representación, con la ausencia de un referente concreto va a ser una hazaña de magnitudes titánicas.

El último de los objetivos propuestos, la difusión de las ilustraciones y el contenido teórico, está ligado a la profesionalización y los canales de promoción de la obra. Para ello hemos explorado en los canales más populares en el ámbito de la ilustración fantástica, como las convenciones y las editoriales especializadas. Además, visualizamos el trabajo de difusión realizado en redes sociales, uno de las formas clave hoy en día de promocionar tu trabajo. En ellas se muestra el perfil personal de cada red y cómo puedo comunicarme y transmitir el contenido en cada una de ellas. Las redes sociales es un factor de gran importancia, y actualmente para poder dedicarse laboralmente a la producción de obra, es un factor imprescindible.

Finalmente, tras esta visualización damos comienzo a una nueva vía de investigación en la que profundizar, abriendo con este proyecto nuevos frentes que abordar en el futuro. Algunos de ellos residen en seguir investigando y perfeccionando el método creado al igual que crear ciertos productos como *Ebooks* con los que difundir la información redactada. También asignar el papel comercial de las ilustraciones, realizando impresiones digitales para su comercialización a un público más amplio.

### **4.3. Valoración Personal**

Cabe decir, que en este apartado por tratarse de una valoración introspectiva y en primera persona, he usado esta forma verbal alejándome de la normativa académica de redacción.

Este proyecto ha supuesto un antes y después en mi producción artística. A lo largo de su desarrollo he podido nutrirme tanto de los contenidos teóricos como prácticos, sobretodo de estos últimos, haciendo evolucionar mi capacidad de representación artística y mi velocidad de ejecución técnica. Espero durante los próximos tiempos seguir avanzando con el fin de perfeccionar y arrojar más luz sobre este método.

Creo que la información redactada en este proyecto puede ser de gran ayuda a todas aquellas personas que quieran realizar este tipo de obras, simplemente porque que es lo que nos gustaría a la mayoría de estudiantes de arte.

Finalmente ha sido una grata experiencia la realización de este proyecto, simplemente por todo lo que me ha enseñado sobre el mundo de la ilustración fantástica, el dibujo y sobre todo de mis capacidades artísticas.

Durante todo el proceso del método y la creación de las ilustraciones hemos hablado de obtener un resultado basado en nuestra idea mental. Este método o mentalidad, tiene un problema vinculado al estado de ánimo del artista. Te expone de forma psicológica a que tienes que obtener unos resultados preestablecidos, creando una amplia frustración al no conseguirlo. Con esto me doy cuenta a veces de que podemos producir obras buscando simplemente un resultado y creo que esto puede ser un inconveniente en el pensamiento del artista al querer desarrollar sus obras. Mi conclusión final respecto a esto, es que no debes buscar un resultado, sino un proceso. El artista que se basa en sus resultados puede caer fácilmente en la frustración cuando estos no cumplen con sus expectativas, en cambio si lo que tu persigues en tu obra es un proceso artístico, simplemente no haces esa obra por un fin, sino por un *cómo*, un disfrute basado en la práctica y no en el resultado. No puedes controlar el resultado final de tu obra, pero sí los pasos que das. No puedes controlar el dibujo final que obtienes, pero sí tu forma de dibujar.

El dibujo es un acto de creación vivo que evoluciona según como reflexionamos y tomamos las decisiones que concretan cada proyecto. Esto es lo que lo hace mágico, y en cierto modo, imprevisible. Tiene la capacidad de emocionar y tener en vilo incluso al propio artista. Porque lo interesante es que no sabes de antemano como va a acabar, pero si podemos determinar nuestros trazos, cayendo la responsabilidad en el proceso creativo, que es lo más apasionante.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

### Libros

**BOIME, Albert.** 1971. *The Academy and French Painting in the Nineteenth Century*. New Haven, Estados Unidos. Yale University Press.

**BRIDGMAN, George B.** 1974. *Constructive Anatomy*. New York, Estados Unidos. Dover.

**CAMPBELL, Joseph.** 1949. *El héroe de las mil caras*. Madrid, España. Fondo de Cultura Económica de España

**CENNINI, Cennino.** 1988. *El Libro del Arte*. Madrid, España. Akal.

**CHILVERS, Ian.** 2007. *Diccionario del Arte*. Madrid, España. Alianza Editorial.

**Da VINCI, Leonardo.** 2013. *Tratado de Pintura*. Madrid, España. Alianza Editorial.

**ELVIRA, Miguel Angel.** 2008. *Arte y mito manual de iconografía*. Madrid España. Silex Edition.

**FANTASY ART ESSENTIALS.** 2018. *Sixth Edition*. Willenhall, Reino Unido. ImagineFX.

**GRAVES, Robert.** 1985. *Los mitos griegos 1*. Madrid, España. Alianza Editorial.

**GURNEY, James.** 2009. *Realismo Imaginativo: Como pintar lo que no existe*. Madrid, España. Anaya.

**GURNEY, James.** 2015. *Luz y Color*. Madrid, España. Anaya.

**HAYWOOD, John.** 2005. *Los Hombres del Norte*. Barcelona, España. Ariel.

**HODGE, Susie.** 2015. *50 Cosas que hay que saber sobre Arte*. Barcelona, España. Ariel.

**HUNTER, Ian.** 2007. *Post-classical Fantasy Cinema: The Lord of the Rings*. New York, Estados Unidos. Cambridge University Press.

**HUSTON, Steve.** 2016. *Dibujo de la figura humana: Técnicas de los artistas clásicos*. Madrid, España. Librero.

**JONES, Patrick J.** 2014. *Sci-fi & Fantasy: Oil Paint Techniques*. Londres, Reino Unido. Korero Press.

**JUNG, C.G.** 2009, *Arquetipos e inconsciente colectivo*, Barcelona, España. Paidós Ibérica.

**MOLINA, Juan Antonio.** 2006. *Europa Imaginaria: Cinco miradas sobre lo fantástico en el viejo continente*. Madrid, España. Valdemar.

**PEFFER, Jessica.** 2005. *Dragon Art: Como dibujar dragones y criaturas del universo de la fantasía*. Madrid, España. Drac.

**REYERO, Carlos.** 2014. *Introducción al Arte Occidental del siglo XIX*. Madrid, España. Cátedra.

**ROYO, Luís.** 2011. *Malefic Time: Apocalypse*. Barcelona, España. Norma Editorial.

**ROYO, Luís.** 2002. *Conceptions I*. Barcelona, España. Norma Editorial.

**SCHURIAN, Walter.** 2005. *Arte Fantástico*. Colonia, Alemania. Taschen.

**VALLEJO, Boris. BELL, Julie.** 2014. *Dreamland*. Londres, Reino Unido. Pavilion Books.

**VALLEJO, Boris** 1999. *Dreams*. Londres, Reino Unido. Paper Tiger.

### Sitios web

**ALBERTI, León B.** 1436. *Tratado de la Pintura*. Disponible en: <<https://www.llibrototal.com/llibrototal/?t=1&d=6578>> [Acceso 22-2-2020].

**BOIX, Armando.** Junio 1999. *Los Pulp Magazines en Norteamérica*. Disponible en: <<https://www.cienciaficción.com/opinion/op00199.htm>> [Acceso 26-2-2020].

**CEA, Ángel.** Abril, 2018. *Dragón y Wyvern*. Disponible en: <<https://cronicasdekreisau.com/dragon-y-wyvern/>> [Acceso 4-5-2020].

**ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA:** [versión en línea]. *Poussinist*. <<https://www.britannica.com/art/Poussinist>> [Acceso 26-3-2020].

**FIDALGO, María.** Julio, 2017. *El Pintor de Batallas: Augusto Ferrer-Dalmau nos acerca al proceso e su próximo cuadro.* Disponible en: <<https://abcblogs.abc.es/ferrer-dalmau/arte/augusto-ferrer-dalmau-nos-acerca-al-proceso-de-su-proximo-cuadro.html?ref=https%3A%2F%2Fwww.google.com%2F>> [Acceso 4-4-2020].

**GURNEY, James.** Mayo, 2010. *Frank Frazetta 1928-2010.* Disponible en: <<https://gurneyjourney.blogspot.com/2010/05/frank-frazetta-1928-2010.html>> [Acceso 26-2-2020].

**GUZMÁN, Joaquín.** Octubre, 2019. Cuando la fotografía y la pintura se encontraron. Disponible en: <<https://valenciaplaza.com/cuando-la-fotografia-y-la-pintura-se-encontraron>> [Acceso 23-3-2020].

**MARTÍNEZ, Lorenzo.** Febrero, 2017. *Robert E. Howard, ¿por dónde empezar a leer al texano?* Disponible en: <<http://fantifica.com/literatura/articulos/robert-e-howard-guia-de-lectura/>> [Acceso 4-3-2020].

**MESA, Carlos.** Mayo, 2017. La Cámara Oscura. Disponible en: <<https://es.slideshare.net/carlosmesaplanetainsolito/la-cmara-oscura>> [Acceso 23-3-2020].

**NATIONAL GEOGRAPHIC.** Septiembre, 2016. *La Epopeya de Gilgamesh* Disponible en: <[https://historia.nationalgeographic.com/es/a/epopeya-gilgamesh\\_6746](https://historia.nationalgeographic.com/es/a/epopeya-gilgamesh_6746)> [Acceso 29-3-2020].

**PANEPINTO, Lauren.** Enero, 2014. *Artists Selfies: Everybody's doing it.* Disponible en: <<http://www.muddycolors.com/2014/01/artist-selfies-everybodys-doing-it/>> [Acceso 26-3-2020].

**PEREZ, Miguel Ángel.** Diciembre, 2018. *El Pintor de Batallas: Diego de León "La primera lanza del reino"* Disponible en: <[https://abcblogs.abc.es/ferrer-dalmau/otros-temas/diego-de-leon-la-primera-lanza-del-reino.html#vca=mod-lo-mas-pos-5&vmc=reciente&vso=ferrer-dalmau&vli=noticia-post.blogs&vtm\\_loMas=si](https://abcblogs.abc.es/ferrer-dalmau/otros-temas/diego-de-leon-la-primera-lanza-del-reino.html#vca=mod-lo-mas-pos-5&vmc=reciente&vso=ferrer-dalmau&vli=noticia-post.blogs&vtm_loMas=si)> [Acceso 4-4-2020].

**PRIETO, Laura.** 2013. *Arte Vikingo.* Disponible en: <<https://arte.laguia2000.com/general/arte-vikingo>> [Acceso 26-2-2020]

**REAL ACADEMIA ESPAÑOLA:** Diccionario de la lengua española. 23ª ed., [versión 23ª ed. en línea]. *Fantasia.* <<https://dle.rae.es/fantas%C3%ADa>> [Acceso 20-2-2020]

**REAL ACADEMIA ESPAÑOLA:** Diccionario de la lengua española. 23ª ed., [versión 23ª ed. en línea]. *Fantástico*. <<https://dle.rae.es/fant%C3%A1stico>> [Acceso 20-2-2020].

**SANCHEZ, Fernando.** Junio, 2017. La importante relación de Joaquim Sorolla con la fotografía. Disponible en:

<<https://www.xatakafoto.com/historia-de-la-fotografia/la-importante-relacion-del-pintor-joaquin-sorolla-con-la-fotografia>> [Acceso 23-3-2020].

**SERES MITOLÓGICOS Y FANTÁSTICOS: BASILÍSCO.** Disponible en: <<https://www.seremitologicos.net/terrestres/basilisco/>> [Acceso 2-10-2019].

**VANDRUFF, Marshall.** Julio, 2019. *Adopting Art Prints to Develop Your Style*. Disponible en:<<https://www.youtube.com/watch?v=vxJOjvsj3j0>> [Acceso 26-2-2020].

### Documentales

**LASPINA, L.** 2003. *Painting with Fire* [documental]. Estados Unidos. Cinemachine, Dark Kingdom Inc.

### TFG – TFM

**OLCINA, Margaret.** Septiembre, 2016. *Antiguos nuevos mitos: Un cuento ilustrado*. Disponible en:<<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/75549/OLCINA%20-%20ANTIGUOS%20NUEVOS%20MITOS%3a%20UN%20CUENTO%20ILUSTRADO.pdf?sequence=2&isAllowed=y>> [Acceso 3-3-2020].

**CATTAINO, Javier.** Septiembre, 2011. *Metamorfosis. Figuraciones fantásticas y estética de la nueva carne*. Disponible en:<<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/14458/CATAINO-JAVIER.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [Acceso 7-10-2019].

**PERAIRE, Carlos.** Julio, 2018. *The Seven: Representación de un mundo infernal*. Disponible en:<<https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/108956/PERAIRE%20-%20THE%20SEVEN%20%28REPRESENTACI%C3%93N%20DE%20UN%20MUNDO%20INFERNAL%29.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> [Acceso 21-9-2019].

## 6. LISTADO DE IMÁGENES

- Fig. 1. *Venus de Willendorf*. 28000-25000 a.C.  
Fig. 2. *Friso de la Gigantomaquia*. 447 a.C. Bajorrelieve en mármol. Fidias.  
Fig. 3. *Thor en la batalla contra los gigantes*. 1872. Marten Eskil Winge.  
Fig. 4. *Lady Shalott*. 1888. William Whaterhouse.  
Fig. 5. *Las doncellas del Rin*. 1876. Arthur Rackham.  
Fig. 6. Portada de *Wird Tales*. 1923.  
Fig. 7. *El Señor de los Anillos*. Portada. Alan Lee. Ed. Minotauro. 1993  
Fig. 8. *Chained*. Frank Frazetta. 1980  
Fig. 9. *Invaders*. Frank Frazetta 1974  
Fig. 10. *A Fighting Man on Mars* 1974. Frank Frazetta  
Fig. 11. *La Cazadora*. Frank Frazetta 1977  
Fig. 12. *Siren Song*. Boris Vallejo. 1979  
Fig. 13. *Sphinx*. Boris Vallejo. 1973  
Fig. 14. *Heavy Metal* September cover. 1981.  
Fig. 15. *Cartel de la película Conan El Bárbaro*. Renato Casaro. 1982.  
Fig. 16. *Tears over New York*. Luís Royo. 2011  
Fig. 17. *The Cross of Pleasure*. Luís Royo. 2000  
Fig. 18. *Saint Patrick The Spiral*. Luís Royo. 2012  
Fig. 19. *Daenerys*. Magali Villeneuve. 2016  
Fig. 20. *Skyrim*,. Jose Daniel Cabrera Peña. 2018  
Fig. 21. Portada del *Tratado de Pintura*, Leonardo Da Vinci. Alianza Editorial. 2013  
Fig. 22. *Estudios de anatomía*. Leonardo Da Vinci. 1510-1511.  
Fig. 23. Portada de *Realismo Imaginativo* de James Gurney. 2009.  
Fig. 24. *El Nacimiento del Sol y el triunfo de Baco*. Tiepolo. 1761  
Fig. 25. *La Destrucción de Sodoma y Gomorra*. John Martin. 1852.  
Fig. 26. *Lamina del método Bague*. Charles Bague.  
Fig. 27. *El nacimiento de Venus*. William Adolphe Bouguereau. 1879.  
Fig. 28. *Pollice Verso*. Jean Leon Gerome. 1872.  
Fig. 29. *Ninfas y sátiro*. William Adolphe Bouguereau. 1873.  
Fig. 30. *Dibujo cámara oscura*. Roger Bacon, S.XIII.  
Fig. 29. *The attack upon the Chew House*. 1898. Howard Pyle  
Fig. 30. *Feedom for Want*. Norman Rockwell, 1943.  
Fig. 31. *Fotografía de referencia*. E. Delacroix.  
Fig. 32. *The attack upon the Chew House*. 1898. Howard Pyle  
Fig. 33. *Feedom for Want*. Norman Rockwell, 1943.  
Fig. 34. *The Runaway*. Norman Rockwell, 1958.  
Fig. 35. *No Swimming*. Norman Rockwell, 1921.  
Fig. 36. *Girl*. Huang Fan. 2019  
Fig. 37. *The Smokes*. 2017. Bastien Lacouffe-Deharme  
Fig. 38. *Cityscape*. Wojtek Fus. 2016.  
Fig. 39. *Steep Street*. James Gurney. 1993.  
Fig. 40. *Tira y afloja*. James Gurney. 2005.  
Fig. 41. *Chandara*. James Gurney, 2001.  
Fig. 42. *Conan The Conquered*. Patrick J. Jones. 2015.  
Fig. 43. *Fotografías en el estudio*. Patrick J. Jones.  
Fig. 44. Frgmento de *“Do Androids Dream of Electric Sheep?”* Patrick J. Jones.  
Fig. 45. Augusto-Ferrer Dalmau, *La carga de Zumalacárregui*. 2009  
Fig. 46. *Estudios para, La carga de Zumalacárregui*. Dalmau 2009.  
Fig. 47. *Dibujo final para, La carga de Zumalacárregui*. Dalmau, 2009.  
Fig. 48. *Cleaning teeth*, James Gurney 2009.  
Fig. 49. *Donato Giancola auto posándose para Progeny*.  
Fig. 50. *Greg Manchess auto posándose para “Una princesa de Marte”*.  
Fig. 51. Portada de *“El Último Deseo”*. Ed. Alamut. 2009.  
Fig. 52. *El Viaje del Héroe* de Joseph Campbell.  
Fig. 53. *Lujuria*. Carlos Peraire. 2018  
Fig. 54. *Gula*. Carlos Peraire. 2018  
Fig. 55. *Avaricia*. Carlos Peraire. 2018  
Fig. 56. *ira*. Carlos Peraire. 2018  
Fig. 57. *Envidia*. Carlos Peraire. 2018

Fig. 58. Orgullo. Carlos Peraire. 2018  
 Fig. 59. *Pereza*. Carlos Peraire. 2018  
 Fig.60. Boceto de *Dríadas*  
 Fig. 61. Estudios de figura de *Dríadas*.  
 Fig. 62. *Dríadas*. Carlos Peraire 2019  
 Fig. 63. Fragmento de *Eyck de Denesle y el dragón Villentretenmerth*. 2019.  
 Fig.64 *Asuero en el fin del mundo*. Adolf Hirémi-Hirschl. 1888.  
 Fig. 65 *Moodboard para el personaje de Eyeck de Denesle*.  
 Fig. 66. *Cosplay de Geralt de Rivia*.  
 Fig. 67. *Selfies y fotografías de referencia*.  
 Fig. 68. Lápices de grafito.  
 Fig. 69. Papel Caballo.  
 Fig.70. Lápices de grafito  
 Fig. 71. Bocetos de Geralt.  
 Fig. 72. Iglesia de Belchite.  
 Fig. 73. Ruinas con obelisco en la distancia. Hubert Robert. 1775  
 Fig. 74. Ruinas de un monasterio en la nieve. Riedrich. 1818.  
 Fig. 75. Referencias de Geralt.  
 Fig. 76. Estudios de sombra y composición de Geralt.  
 Fig. 77. Estudio morfológico del Basilisco  
 Fig. 78. Estudios de la columna y la espada.  
 Fig. 79. Pasos de realización. *Primera Ilustración: Geralt y el Basilisco*.  
 Fig. 80. *Primera Ilustración: Geralt y el Basilisco*.  
 Fig. 81. Bocetos de Borch Tres Grajos, Tea y Vea  
 Fig. 82. Fotografía de referencia para Borch. Modelo: Travis Fimmel.  
 Fig. 83. Fotografía de referencia de la Vea. Modelo: Olga Alberti.  
 Fig. 84. Referencias de los objetos.  
 Fig. 85. *Estudio final Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea*  
 Fig. 86. Pasos de realización. *Segunda Ilustración: Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea*.  
 Fig. 87. *Borch Tres Grajos y sus guerreras zerrikanas, Tea y Vea*.  
 Fig. 88. *Boceto de Jaskier*.  
 Fig. 89. *El violinista alegre con un vaso de vino*. Gerrit van Honthorst. 1624.  
 Fig. 90. *El Concierto*. Gerrit van Honthorst. 1624.  
 Fig. 91. *Auto fotografía de referencia para Jaskier*.  
 Fig. 92. Fotografía de referencia para el fondo.  
 Fig. 93. *Estudio final de Jaskier*  
 Fig. 94. Pasos de realización. *Tercera Ilustración: Jaskier*.  
 Fig. 95. *Tercera Ilustración: Jaskier*.  
 Fig. 96. Bocetos de forma y composición de la escena de la escena de reunión en la hoguera  
 Fig. 97. Fotomontaje  
 Fig. 98. Fotografías de referencia para *Reunión en la hoguera*.  
 Fig. 99. *Estudio final de la cuarta ilustración*.  
 Fig. 100. Pasos de realización. *Cuarta Ilustración: Reunión en la hoguera*.  
 Fig. 101. *Cuarta Ilustración: Reunión en la hoguera*.  
 Fig. 102. Bocetos.  
 Fig. 103. Fotos de referencia.  
 Fig. 104. Estudio final  
 Fig. 105. Intento fallido.  
 Fig. 106. Pasos de realización. *Yennefer*.  
 Fig. 107. *Yennefer*.  
 Fig. 108. Bocetos de *Geralt* cabalgando.  
 Fig. 109. *Anatomía del caballo*. W Ellenberger  
 Fig. 110. Fotografías de Referencia  
 Fig. 111. Estudio final.  
 Fig. 112. Pasos de realización de *Avalancha en el camino*.  
 Fig. 113. *Sexta Ilustración: Avalancha en el camino*.  
 Fig. 114. Estudios de armaduras.  
 Fig. 115. Estudios de yelmo.  
 Fig. 116. Estudios de silueta.  
 Fig. 117. Boceto del dragón  
 Fig. 118. Estudio de Eyeck de Denesle montado.



Fig. 119. Estudio final  
Fig. 120. Imágenes de Referencia  
Fig. 121. Imágenes de Referencia  
Fig. 122. Pasos de realización. *Séptima Ilustración: Eyeck de Denesle y el dragón Villementereth.*  
Fig. 123. *Séptima Ilustración: Eyeck de Denesle y el dragón Villementereth*  
Fig. 124. Fotografías de referencia.  
Fig. 125. Estudio de composición.  
Fig. 126. Correcciones faciales  
Fig. 127. Pasos de realización. *Octava Ilustración: Yennefer captura a Geralt.*  
Fig. 128. *Octava Ilustración: Yennefer captura a Geralt.*  
Fig. 129. Bocetos de composición.  
Fig. 130. Imágenes de referencia.  
Fig. 131. Estudio final.  
Fig. 132. Pasos de realización. *Novena Ilustración: Aparición del pequeño dragón.*  
Fig. 133. *Novena Ilustración: Aparición del pequeño dragón.*  
Fig. 134. Bocetos de composición  
Fig. 135. Fotos de referencia  
Fig. 136. Fotos de referencia  
Fig. 137. Pasos de realización. *Decima Ilustración: Reconciliación y despedida de Villemetereth.*  
Fig. 138. *Decima Ilustración: Reconciliación y despedida de Villemetereth.*  
Fig. 139. Perfil de Instagram, *Carlos PerArt.*  
Fig. 140. Canal de Youtbe, *Carlos PerArt.*  
Fig. 141. *Spotify Podcast, Carlos PerArt.*  
Fig. 142. Logo de la Comic con de San Diego.  
Fig. 143. Papeles texturizados.  
Fig. 144. Dibujos de la serie "Bodies". 50x70 cm. Carlos Peraire

