

Tinta sobre la Rosa



Irene Plasencia Orihuela
Tutora: Susana Guerra Mejías

 **Universidad
de La Laguna**

Facultad de Bellas Artes
Ámbito de Ilustración y Animación

2020 - 2021

Índice

Resumen / Abstract	3
Introducción	4
Objetivos	6
Contextualización	7
Antecedentes académicos	16
Referentes artísticos	34
Metodología	48
Catálogo de Ilustraciones	84
Conclusiones	123
Bibliografía	126
Webgrafía	127



Resumen

Se conmemora el fin divulgativo del arte como complemento de la cultura a través de una xilografía monocroma que pretende evocar las primeras manifestaciones pictóricas impresas en Europa a partir del siglo XIII y los relieves de las fachadas de los edificios eclesiásticos, de iconografía cristiana. La novela *El nombre de la rosa* de Umberto Eco actúa como hilo conductor de estas ideas, con un argumento que gira en torno a las consecuencias del ocultamiento de los saberes escritos. La obra se estructura en base a una composición inspirada en el tímpano del *Pórtico de la Gloria*, de la Catedral de Santiago de Compostela. Las treinta y cuatro xilografías que dan forma a la composición representan a los personajes y elementos simbólicos de *El nombre de la rosa*, con una estética planteada a partir de los grabados en madera medievales, y que reinterpreto desde mi visión personal, geométrica y abstracta. La construcción de la obra a base de piezas, como si fuera un puzle, es una referencia a la trama detectivesca de la novela.

Palabras clave: Grabado, Xilografía, Monocromo, Arte abstracto, Edad Media.

Abstract

The informative purpose of art is commemorated as a complement to culture through a monochrome woodcut that aims to evoke the first pictorial manifestations printed in Europe from the 13th century and the reliefs carved on the facades of ecclesiastical buildings, of Christian iconography. The novel *The name of the rose* by Umberto Eco acts as a guiding thread for these ideas, with a plot that revolves around the consequences of the concealment of written knowledge. The artwork is structured based on a composition inspired by the tympanum of the *Portico of Glory*, of the Cathedral of Santiago de Compostela. The thirty four woodcuts that shape the design depict the characters and symbolic elements of *The name of the rose*, with an aesthetic based on medieval xylographies, and which I reinterpret from my personal, geometric and abstract vision. The structuring of the artwork, based on pieces like a puzzle, work as a reference to the detective plot of the novel.

Keywords: Engraving, Woodcut, Monochrome, Abstract art, Middle Ages.

Introducción

¿Por qué *Tinta sobre la Rosa*? Este título sintetiza la idea de intervenir sobre una obra escrita (en este caso, *El nombre de la rosa*) con unas técnicas y materiales acordes a aquellos empleados para los mismos fines en la Europa del s. XIV, donde transcurren los acontecimientos de la novela. Al pensar en el arte del Medioevo, siempre he visto a la xilografía como uno de sus buques insignia, de ahí que me decidiera a adoptarla para este proyecto. Y no solo por su nexo con el trasfondo de la novela, sino por su estética, muy atractiva de cara a mostrar mi propia evolución estética a lo largo de la carrera, que, como verán en el apartado dedicado a mis antecedentes, siempre estuvo influenciada por aquellos artistas movidos por el minimalismo, la geometría y la abstracción. Artistas del pasado como Kazimir Malévich o Tony Smith; y del presente, como Luis Palmero.

Pero no solo se trata de estética o de técnica. La literatura y el arte siempre han estado intrínsecamente relacionados desde los albores de la escritura. Siempre ha existido ese afán por interpretar, representar y transmitir el saber, sobre todo si hablamos de los textos religiosos, para que este llegara a muchos más individuos. Una muestra clásica de esta labor de los artistas para con la literatura son las ilustraciones de Sandro Botticelli y de Gustave Doré sobre la *Divina comedia* de Dante, *El Quijote* de Cervantes o la *Biblia*.

Por suerte, este interés por ilustrar las ideas de los escritores no se ha perdido. Artistas actuales, como Levi Pinfold o Antonio Santos, han hecho de su arte una ventana al interior de clásicos como lo son la saga de *Harry Potter* de J. K. Rowling o *La metamorfosis* de Kafka, respectivamente. Heme aquí, por este motivo, intentando hacer lo mismo con la obra de Umberto Eco, que tanto despertaba mi creatividad al leerla. Y es que, en palabras del autor José María Micó "... vemos a estos grandes escritores [...] que no descuidan ningún detalle, pero que nos dejan siempre algo a nuestra imaginación de lectores". (Micó, 2019).

El componente religioso de *El nombre de la rosa* es otro factor, a la vez, muy importante. Ya que desde pequeña, todo lo relacionado con el aspecto alegórico de las creencias me ha apasionado; en especial, del cristianismo. También han habido videojuegos que han contribuido mucho a ese amor por los simbolismos a través del diseño de sus criaturas y de sus protagonistas.

Todo este trasfondo previo que dio pie al planteamiento inicial para la propuesta artística que tenemos entre manos se recoge en esta Memoria, junto con todo el proceso creativo: desde el refinamiento de las propuestas preliminares hasta el enmarcado de la obra final. Punto por punto, revisando los motivos que me llevaron a escoger *El nombre de la rosa* como la protagonista de este, mi último proyecto. Un hecho que en primera instancia fue puramente fortuito, pero que poco a poco fui desarrollando teórica, técnica y plásticamente hasta hacerlo una realidad.

Para este Trabajo de Fin de Grado se define una metodología que trata de adecuarse a las técnicas tradicionales para el grabado en madera al tiempo que estas se combinan con métodos más modernos, siendo las ilustraciones bocetos hechos enteramente en tableta gráfica (se recogen en un catálogo al final de esta Memoria con todas sus referencias y simbolismos). Se parte del planteamiento del arco para seguir con el abocetado de los personajes, su calco y tallado en las maderas, las pruebas de color e impresión hechas en el aula y el prensado decisivo.

Simultáneamente, se abordan los contratiempos surgidos durante el proceso.

La fragmentación de la obra, además de ser un guiño a la trama, guarda un significado mucho más relevante, pues es una referencia directa a la reflexión que Adso, el narrador y coprotagonista de *El nombre de la rosa*, hace acerca de la historia, casi al final de la misma, describiéndola como el fruto de un montón de fragmentos incompletos que él se ha dedicado a recopilar, esperando que tengan algún sentido para el lector.

Al final, en mis conclusiones hablo sobre los objetivos cumplidos con esta propuesta artística; gracias a la que he sido capaz de saciar mis ganas de interpretar personalmente una obra que me entusiasma cada vez más, con cada lectura, mientras, paralelamente, iba compaginando ese deseo con esa unión estrecha entre la literatura y el arte (sobre todo, el medieval) hasta definir un producto cultural tanto independiente como complementario, para ilustrar dicha novela. Y todo por medio de una técnica como la xilografía, vinculada a esta tradición ilustrativa desde el Medievo y que aún tiene mucho que aportarnos a los artistas del presente.

Objetivos

Los objetivos propuestos para este proyecto son los siguientes:

Generales

1. Planificar y desarrollar, desde cero, un proyecto artístico en consonancia con los conocimientos y la experiencia adquiridos durante el grado de Bellas Artes.
2. Defender la xilografía como medio aún viable para la consecución de propuestas artísticas contemporáneas.
3. Poner de manifiesto la importancia del arte como instrumento supletorio de la cultura. Tal como se hiciera en la Edad Media para transmitir las noticias e ilustrar los textos sagrados para el entendimiento de los más analfabetos, quiero que mi obra sea a la vez síntesis y complemento del argumento de *El nombre de la rosa* o, en otras palabras, que funcione tanto por separado como en conjunto con la novela.

Específicos

1. Reinterpretar a los personajes de *El nombre de la rosa* de Umberto Eco. Cada uno con su iconografía particular, estructurada en torno a una estética que recuerde a aquella de las representaciones xilográficas medievales. Todo imaginado a través de mi estilo artístico personal; geométrico y abstracto.
2. Romper con el sentido puramente estético de la obra en pos de emular y dar reconocimiento al fin divulgador e ilustrativo del arte medieval; sobre todo, al vinculado con el grabado en madera.
3. Dar a la obra un sentido de rompecabezas interactivo, tanto a ojos del artista como del espectador. En mi caso, como creadora, evidencio el carácter de puzle en la propia metodología de la obra, construida a partir de grabados individuales (piezas) que, como un todo, esconden un enigma. El espectador puede tratar de descifrar los símbolos ocultos en el grabado para descubrir el mensaje secreto, al igual que Guillermo en *El nombre de la rosa*.

Contextualización

Si he de ser honesta, nunca me hube parado a meditar acerca de la dirección hacia la que quería dirigir mi Trabajo de Fin de Grado hasta unos meses antes del comienzo de cuarto curso.

Previamente hube considerado algunas ideas (todas relacionadas de alguna manera con la literatura). Por ejemplo, un bestiario inspirado en aquellos que de niña ojeaba sin parar (ya fueran estos sobre monstruos, especies alienígenas o demonios) y que, actualmente, sigo coleccionando (especialmente si describen la fauna o la flora de alguna película o serie que me guste o inspire estéticamente).

Ese bestiario habría incluido ilustraciones de criaturas inventadas por mí, sobre unos ecosistemas contruidos a partir de fotografías de los entornos naturales de la isla de Tenerife, con descripciones tanto de los animales como de cada uno de dichos entornos, como si se tratara del diario de una exploradora.

Como es evidente, este concepto de Trabajo de Fin de Grado no llegó a buen puerto, pero he querido nombrarlo en este apartado porque en mi planteamiento definitivo quise mantener esa esencia de enciclopedia; no solo por añadir a varios de los animales y monstruos descritos en la novela, sino por representarlos con una iconografía visualmente única e individualizada (que hiciera las veces de descripción no textual).

Entonces, la chispa que necesitaba vino de improviso cuando en agosto empecé a leer *El nombre de la rosa*.

Al principio era simplemente para distraerme por las noches. Pero, eventualmente, comienzan a surgirme propuestas para encaminar mis ilustraciones a traer a la vida esta obra de Umberto Eco. Un momento decisivo fue la descripción minuciosa que hace Adso de la portada de la iglesia de la abadía (donde toman lugar muchos de los acontecimientos de la historia), que me insta a querer ilustrar detalles narrativos como esos desde mi perspectiva creativa.

Pero a pesar de que eso se me ocurre durante los primeros compases de la novela, no es hasta la mitad del libro que empiezo a marcar, a medida que leo, los contenidos susceptibles de ser añadidos como simbolismos para mis diseños siguiendo una norma de colores como esta:

Salmón: simbolismos para los personajes.

Fucsia: descripciones y detalles complementarios para las ilustraciones.

Amarillo: discusiones sobre la Iglesia, la risa, la mujer, etc.

Verde: posibles complementos estéticos.

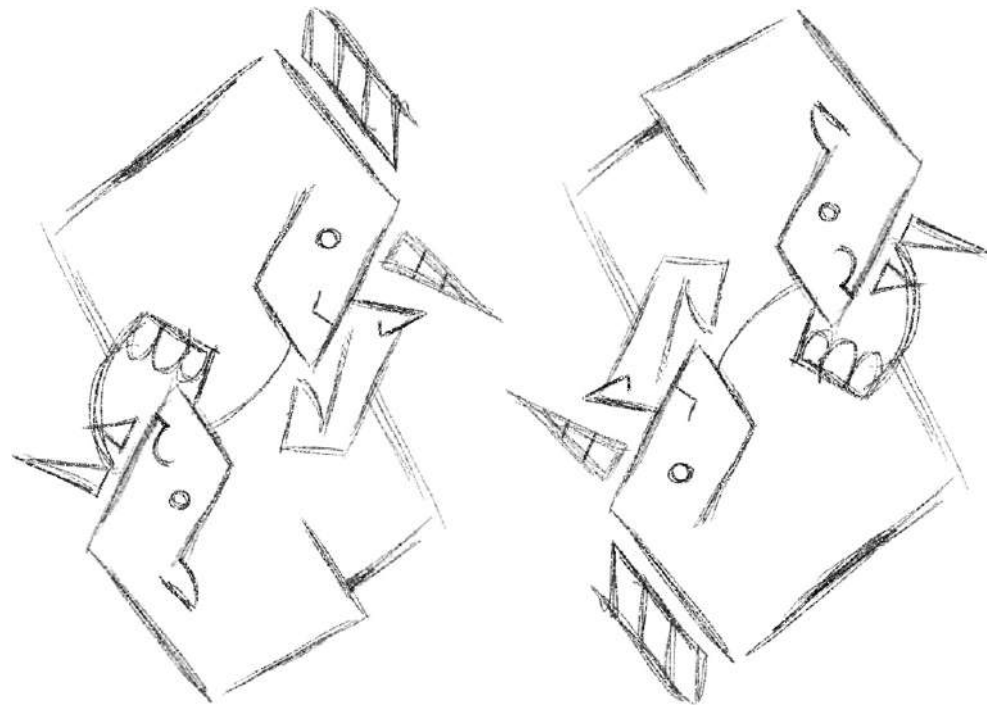


A. Norma de colores.

Registro los contenidos que quedaron sin marcar en una segunda lectura que hago de la obra en agosto, a la vez que resumo los sucesos de cada capítulo, seleccionando las referencias más importantes.

Y cuanto más ahondo en *El nombre de la rosa*, más ideas se me van ocurriendo con las que abordar mis ilustraciones.

El nombre de la rosa no solo gira en torno a una trama detectivesca, sino que es una novela que se toma la libertad de reflexionar sobre ciertos temas relacionados con la idiosincrasia de la época en la que se ambienta, muchas veces en forma de discusiones de uno contra uno (entre formas de pensar opuestas). Por este motivo, una de esas ideas fue la de representar esos conflictos entre contrarios mediante una serie de naipes que reflejaran, al mismo tiempo, los dos puntos de vista de cada debate, siguiendo la simetría de la jota, la reina y el rey de la baraja inglesa (de modo que las ilustraciones pudieran verse tanto del derecho como del revés).



B. Boceto para uno de los debates. En una ocasión, Guillermo y Adso discuten acerca de la no existencia de los unicornios. El franciscano le explica a su discípulo que, en muchas ocasiones, la verdad (rinoceronte) puede distorsionarse con el tiempo, dando pie a la mentira (unicornio).

Otro de los planes que tuve fue el de ilustrar directamente los fragmentos más importantes de cada capítulo. Esto es porque, personalmente, me encanta disfrutar de referencias visuales en los libros que leo, ya que me hacen sumirme de lleno en las historias. Incluso estuve considerando la posibilidad de apartar mi geometría en pos de presentar unas ilustraciones más tradicionales, al estilo de las xilografías de Hans Holbein, uno de los artistas del Medievo que hacen del grabado en madera una disciplina a tomar en cuenta, gracias a sus muchas contribuciones. En el caso de Holbein, este sobresale, precisamente, como ilustrador de libros.

Al final abandono ambas ideas por el planteamiento inicial del pórtico. Aún así, conservo sus componentes narrativos e históricos al mantener la xilografía como técnica (por los grabados de Holbein y los naipes medievales, que llegaron de Oriente al mismo tiempo), y al ilustrar *El nombre de la rosa* a través de sus personajes, criaturas, etc., combinando mis diseños abstractos con la monocromía de Holbein.

El construir el Trabajo de Fin de Grado como si se tratara de un puzle es un concepto que nace de una reflexión que escribe Adso hacia el final de la novela que dice: "... lo que he escrito en estos folios [...] no es más que un centón, un carmen figurado, un [...] acróstico que no dice ni repite otra cosa que lo que aquellos fragmentos me han sugerido..." (Eco, U. (1980). *El nombre de la rosa*. Madrid, España. Ed. Lumen).

Así, de esa introspección cosecho el planteamiento por piezas de mi obra. En un primer momento, quise ajustarme al concepto del carmen figuratum¹ configurando las maderas de tal manera que estas, tras la estampación, dieran forma a la planta de la biblioteca que aparece en el libro.

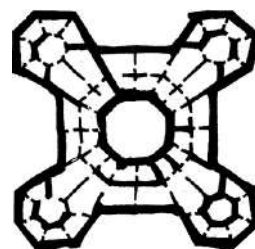


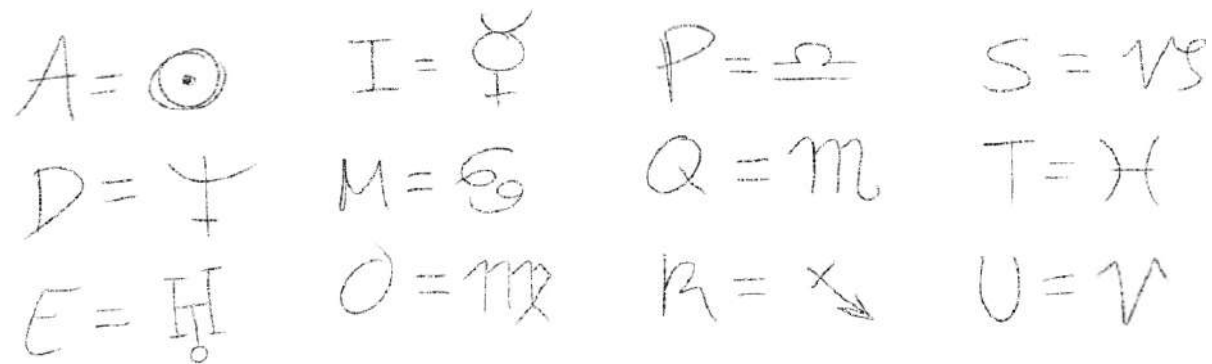
Fig. 1 Planta de la biblioteca.

¹ Poema que tiene cierta forma o patrón formado ya sea por todas las palabras que contiene o solo por algunas de ellas.

Al final, me decido a reproducir la estructura del *Pórtico de la Gloria*. No por nada, fue el elemento que me aportó las claves para este trabajo desde un principio.

El acróstico² se conserva como un mensaje encriptado que escondo, letra por letra, en las ilustraciones; de modo que al unirse se lea *primum et septimum de quatuor*, siendo este un fragmento del acertijo que Adso y Guillermo deben de descifrar para entrar en la sala oculta de la biblioteca y descubrir al asesino del monasterio.

Cada letra de *primum et septimum de quatuor* fue sustituida por un signo del alfabeto zodiacal, en referencia al código que encuentran entre las notas del escritorio de Venancio (uno de los hermanos del monasterio), y que lleva a ambos hasta dicha sala.



C. Signos correspondientes a cada letra en "Primum et septimum de quatuor".

La sala se halla detrás de un espejo sobre el que se lee *Super thronos viginti quatuor*, o *Sobre los tronos veinticuatro*. Un enunciado directamente relacionado con el pórtico de la iglesia de la abadía, que muestra a los veinticuatro ancianos del Apocalipsis sentados alrededor de Cristo; una composición que conecto con la del *Pórtico de la Gloria*, ubicado en Santiago de Compostela (mi referente visual principal).

² Composición poética que contiene letras con las que se puede formar una palabra o frase.

Este deseo por adecuarme a los simbolismos de *El nombre de la rosa* es una consecuencia del interés que siempre me han causado los componentes alegóricos presentes en mi entorno, como es el caso de la iconografía cristiana. Desde bien pequeña, las ceremonias e imágenes sagradas del cristianismo me han transmitido sentimientos de fascinación y de miedo, pues pese a ser una creencia cimentada en el amor, sus enseñanzas suelen transmitirse recurriendo a unas efigies que, encarnan ese amor, pero por medio del dolor (físico o emocional).

A esta tendencia se unen ciertos videojuegos en los que el componente alegórico adquiere un papel protagónico. Tal es el caso de la saga de terror por excelencia de Konami conocida como *Silent Hill*, donde los simbolismos repercuten directamente sobre la jugabilidad, además de en la historia. Monstruos, entornos, rompecabezas, etc., todo se inspira en la psique y los traumas de los protagonistas o villanos de cada entrega.

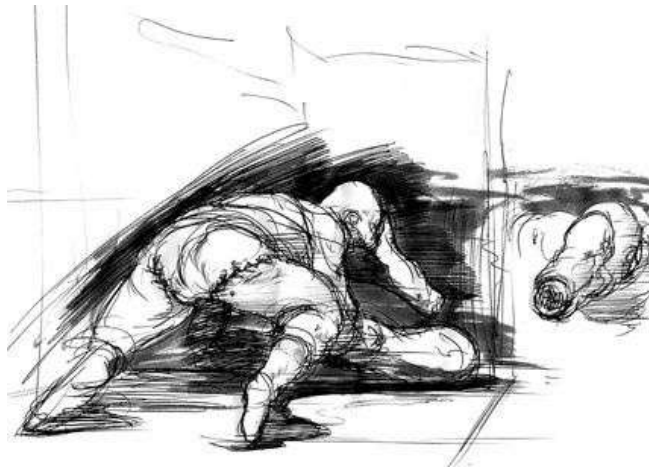


Fig. 2 Arte conceptual del "Sorbador" de "Silent Hill 3", por Masahiro Ito. Simboliza el miedo de la protagonista a ser asaltada sexualmente.

Es gracias a la obra de Umberto Eco que he podido unir la fantasía de estos videojuegos con la iconografía religiosa.

En el caso del contexto histórico (s. XIV) de *El nombre de la rosa*, no quise limitarme a acudir a él solamente como una fuente de referencias visuales. De modo que, en lugar de eso, este fue implementado de manera práctica a través de la técnica escogida para intervenir sobre la obra; es decir, la xilografía.

La Edad Media fue una era de oscuridad intelectual para la humanidad.

La desaparición del Imperio romano de Occidente por las continuas invasiones bárbaras supuso la decadencia de sus ciudades e infraestructuras dedicadas a la transmisión de la cultura, como las bibliotecas o las escuelas. La alguna vez próspera red informativa romana muere en manos de una población cada vez más preocupada por acomodarse a las nuevas condiciones rurales de los feudos que en crear nueva cultura.

El incremento del analfabetismo intensifica esta carencia, en un círculo vicioso en el que la comunicación retrocede a un estado oral, con el conocimiento escrito pendiendo de un hilo.

Es en este ambiente que la Iglesia, preocupada por que sus dogmas se perdieran para siempre, se auto impone como el bastión de defensa de Europa ante la incultura. En el seno de las instituciones eclesiásticas se fomenta el estudio y la copia de manuscritos (sagrados y paganos) entre sus miembros. El compendio de estos saberes, unido a la casi que exclusiva instrucción de la escritura en los monasterios, hace de ellos verdaderos santuarios intelectuales. Algunos se convierten en abadías con bibliotecas ricas en volúmenes valiosos, con amanuenses dispuestos a dedicar su vida a su conservación.

La transmisión de los principios cristianos fuera de los muros monacales fue promovida por el papa Gregorio Magno, a través del arte, que excede su cometido puramente decorativo para asumir una nueva responsabilidad como medio difusor de los preceptos de la Iglesia y de las noticias de interés para la comunidad. Aparece un afán por representar la cultura de una manera comprensible para una población necesitada de complementos visuales para comprender lo que se predicaba en los sermones o se escuchaba de boca de los trovadores en las calles.

Sin embargo, la Iglesia y el Estado se aprovechaban del analfabetismo de sus vasallos para tenerlos a raya; de manera que no les interesaba que ciertos conocimientos se supieran. Por eso, toman el control sobre el arte. Los relieves, las imágenes, etc., todo se vuelve una herramienta del sistema para influir sobre los feligreses.

En este momento de fusión entre lo oral y lo icónico, la xilografía emerge en Europa desde Oriente, a finales del siglo XIV.

Fueron muchas las civilizaciones antiguas conocedoras del arte del grabado como medio de expresión artística. Pero, la precursora del grabado (en madera, concretamente) como método de impresión en masa fue China, con muestras de casi doce siglos de antigüedad.

A su llegada a Occidente la xilografía fue usada (del mismo modo que el resto de disciplinas artísticas) para difundir el credo cristiano. Primaron los grabados pictóricos en forma de estampas de contenido religioso (santos e iglesias), con un rendimiento tan masivo que incrementaba su alcance y las abarataba, volviéndolas productos accesibles para toda la comunidad.

Fuera de los ambientes intelectuales, el grabado en madera sobresalió como método de fabricación de los naipes, los cuales llegaron a Europa al mismo tiempo que la susodicha técnica (probablemente desde China).



Fig. 3 Naipes del siglo XV. Museo Fournier de Naipes de Álava.

Como cuentan los expertos Edurne Martín y Jean-Pierre Garrigue para la web Verne, los naipes más populares entre el pueblo llano fueron, precisamente, los xilografiados; o lo que es lo mismo, los más baratos. Además, la Iglesia trató de prohibirlos en varios países por considerarlos un vehículo hacia el pecado.

Los scriptorium y artesanos entraron en conflicto cuando los segundos se volvieron lo suficientemente diestros en el tallado de las maderas como para grabar signos servibles para la impresión de libros, produciéndolos en una cantidad muy superior a la de cualquier copista, en mucho menos tiempo. Es más, los scriptorium acabaron por desaparecer a la invención de la imprenta, mientras que la xilografía se mantuvo como técnica auxiliar de esta durante siglos.

En conclusión, no pude encontrar una técnica más apropiada para intervenir sobre *El nombre de la rosa* que esta; que empieza a tener presencia en el mismo siglo en el que acontece la obra de Umberto Eco, relacionándose además con la historia de la cultura literaria.

Antecedentes académicos

Recuerdo cuando, inicialmente, mi máxima preferencia a la hora de matricularme en Bellas Artes era formarme como ilustradora especializada en el ámbito digital de la animación por ordenador. Sin embargo, con el paso de los cursos y tras multitud de experiencias con distintas técnicas y manifestaciones estéticas, me voy viendo cada vez más atraída por aquellas artes más plásticas y orientadas al aspecto práctico de la cultura visual, en detrimento de las digitales.

En un principio, no encontraba una visión clara de lo que quería expresar ni cómo hacerlo. Simplemente iba saltando de un estilo a otro, adecuándome más o menos a lo que se nos demandaba en cada momento. Como consecuencia, muchas de las tareas de esos primeros años apenas las distingo como mías. No obstante, pese a que las obras de ese período no pueden equipararse a las de mi producción actual, no se puede negar que supusieron el punto de partida de mi madurez como artista.

Más aún, es a partir de esta primera etapa que comienzo a ser influenciada por mis primeros referentes en Escultura I y en Pintura I.

El acercamiento que hacemos en Escultura I a esta disciplina a través de la metodología de la Bauhaus es mi primer contacto con los principios geométricos, y cómo a partir de los volúmenes primarios y secundarios somos capaces de sintetizar el mundo a nuestro alrededor.

Para el pintor Anton Raphael Mengs, el cuerpo humano es un conjunto de formas geométricas compuestas, y que es desde esa perspectiva que los maestros deben de enseñar a sus estudiantes a abocetar todo lo que ven.

Por aquel entonces no lo sospechaba, pero ese concepto de la geometría como base de la anatomía humana sería mi salvación unos años más tarde.

No solo eso, sino que se convertiría, al término de mi carrera, en el pilar de mis ilustraciones, tal y como se verá más adelante en posteriores apartados.

Una de las obras que más me interesaron en su momento, como muestra del uso de los tetraedros en el arte, fueron las *Torres de Satélite* de México, construidas por el arquitecto Luis Barragán y el escultor Mathias Goeritz en 1958.



Fig. 4 "Torres de Satélite".

De hecho, cuando en Pintura I se nos dio la opción de optar por una temática y técnica libres para el proyecto de fin de curso, ese monumento fue uno de los que me hace decantarme por un acercamiento geométrico y minimalista de las urbanizaciones que fotografiaba al ir con mi padre (por trabajo) a zonas industriales (con decenas de edificios y de naves de todas las formas y colores).

Uno de mis primeros referentes, sobre todo si hablamos sobre minimalismo, fue el pintor tinerfeño Luis Palmero. Sus cuadros fueron los precursores de mi manera de entender e interpretar el mundo no solo por medio de la geometría, sino mediante la abstracción y el color. "Muros, diques, ventanas, [...] Palmero las retrata como formas rectangulares donde la luz y el color ordenan la imagen." (Luis PALMERO, s.f.).



Fig. 5 "Nube negra" de Luis Palmero. 2019.



A."Salmón" (Fotografía). 2016.

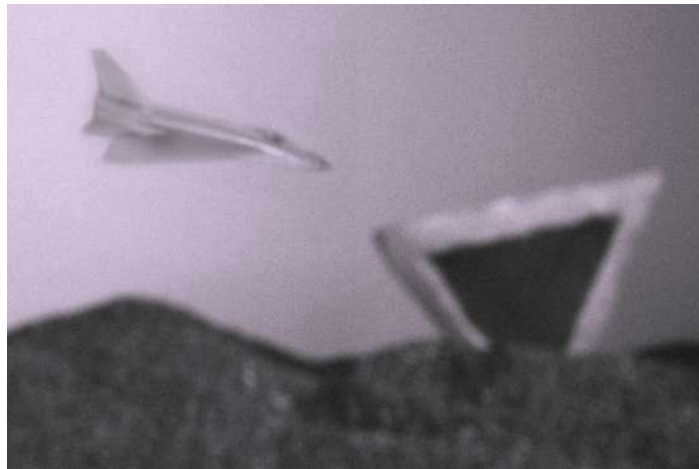
Mis preferencias estéticas comenzaron a hacerse más evidentes en segundo curso.

La influencia de Luis Palmero se deja entrever de nuevo en algunos de los proyectos de la asignatura de Fotografía y Vídeo, pero, en este caso, complementada por la influencia de otra artista: Ruth Thorne-Thomsen, quien me abre las puertas al mundo del surrealismo y las alegorías.

Como resultado, varias de mis fotos se preocupan por capturar, nuevamente, esos volúmenes geométricos atractivos de mi entorno, pero desde un punto de vista más onírico. Es más, para algunas de ellas recupero un par de mis obras en barro de primero como modelos fotográficos.



B. "Claraboya". 2016.



C. "UFO". 2016.



Fig. 6 "Head with 2 Ladders" de Thorne-Thomsen. 1979.

También son de segundo mis primeras ilustraciones inspiradas en obras literarias como la saga de *Canción de Hielo y Fuego* de George R. R. Martin y el *Heike Monogatari* o *Cantar de Heike* (concretamente, una de las proezas del famoso samurái Minamoto no Yorimasa).

Estos ejercicios los hago en Introducción a la Creación Artística, asignatura gracias a la que me doy cuenta de lo bien que me lo paso interpretando a los personajes, monstruos y símbolos de estas obras desde mi imaginario personal.

Además, también aprendimos a ser más espontáneos a la hora de abocetar figuras humanas, por medio de modelos a los que teníamos que dibujar a contrarreloj en muy poco tiempo.

Un proceso similar al que tuve que enfrentarme en Dibujo III, pero con modelos en movimiento.

Fueron ejercicios que me ayudaron a soltarme. A experimentar con el movimiento de los cuerpos y a ver que, pese a no ser obras anatómicamente bien definidas, seguían configurando un cuerpo humano.



D. Ilustraciones inspiradas en "Canción de Hielo y Fuego" y "Heike Monogatari".

E. Bocetos de modelos: estático (izquierda) y dinámico (derecha).

En Pintura II acudo por primera vez a las religiones como temática. Por aquel entonces mis cuadros se centran en los peores aspectos de varios de los cultos más conocidos (tanto antiguos como contemporáneos), mostrando su faceta más funesta y extremista. Todo con la intención de construir un recorrido a través de la historia negra de la fe desde los inicios de la humanidad.

En Taller de Técnicas y Tecnologías III incluyo algún que otro simbolismo en las tareas a modo de enigma. Del mismo modo, me voy interesando por el contraste entre los negros y los blancos.



F. "Contingencia". 2016.



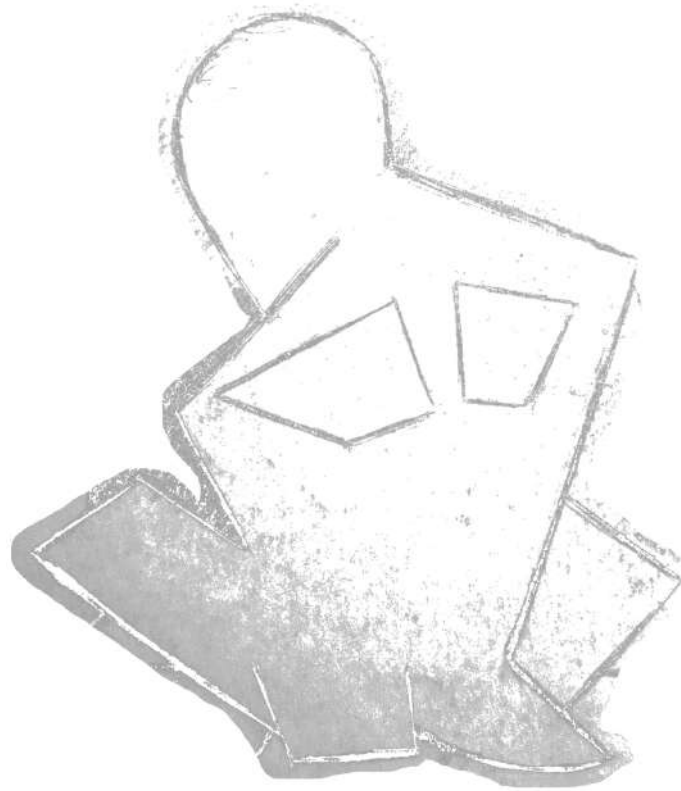
G. "00100100". 2017.

Tercero fueron unos años peculiares. Mientras que unas asignaturas me motivaban a abordar, con sumo interés, los ejercicios que en ellas se planteaban, aquellas que se centraban en el ámbito de Animación de la carrera me daban la sensación de no estar aportándome lo que necesitaba en ese momento, ni estética ni técnicamente.

Por ese motivo, hubo asignaturas que hice al año siguiente en el ámbito de Pintura.

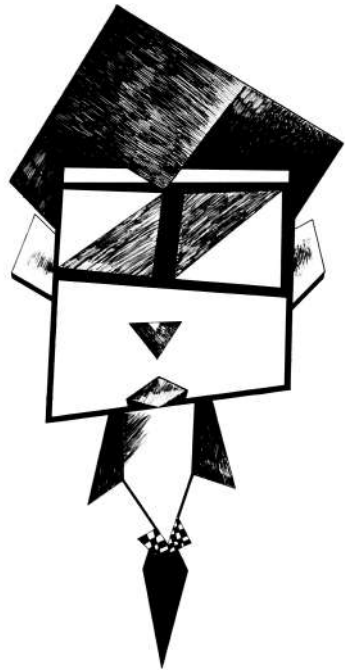
En Anatomía regresamos a la perspectiva de Mengs acerca del método de construir el cuerpo humano mediante una serie de volúmenes geométricos.

Concretamente, se nos enseña a partir de un esquema con el que reducimos a los modelos a un conjunto de *bloques de madera* cuadrangulares sobre los que, posteriormente, se situaban los huesos y los músculos hasta dar forma a los cuerpos definitivos. La noción de los *bloques de madera* como elementos de construcción del cuerpo humano queda grabada en mis ilustraciones desde entonces. A decir verdad, es durante este año que comienzo a distinguir un estilo personal. En mis ratos libres, me pongo a abocetar personas en distintas poses, para practicar con este nuevo punto de vista (arraigado, sin saberlo, desde primero).



H. "Hombre sentado". 2017.

En Creación I pongo en práctica esta nueva visión con los ejercicios de caricaturas y de arte cubista.



I. "Autorretrato". 2017.



J. "Autorretrato". 2017.

Picasso se convierte en nuestro referente visual para el planteamiento de estos ejercicios. Me deleito con la destreza del pintor malagueño para, no solo transmitir la realidad desde el cubismo, sino para combinar trazos complejos (casi tridimensionales) con otros que apenas si se diferencian de un bosquejo.

Su serie de litografías *El Toro*, de 1945, me inspira especialmente. En ellas se sintetizan su visión geométrica y soltura a la hora de simplificar las formas hasta casi su esencia, partiendo de láminas anatómicamente realistas.

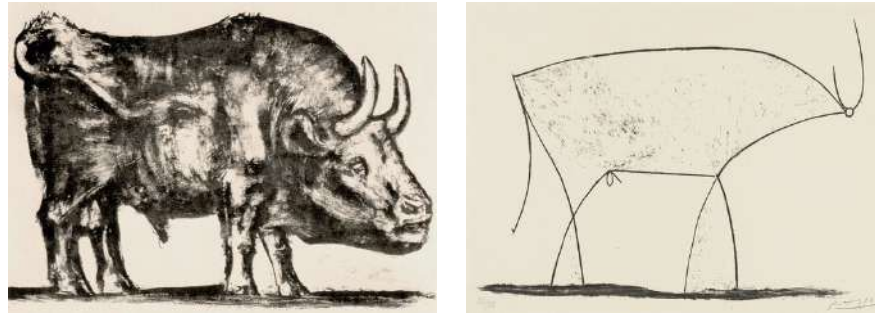


Fig. 7 Láminas II y XI de la serie "El Toro".

Entre todos los artistas que vimos ese curso, quiero destacar a dos de ellos en concreto, muy importantes dentro de mi desarrollo estético: Kazimir Malévich y Tony Smith. Ambos, artistas multidisciplinares que supieron aprovechar los volúmenes geométricos para interpretar el mundo que les rodeaba y volverlo su modelo de arte; el primero, desde el suprematismo; el segundo, desde el minimalismo.

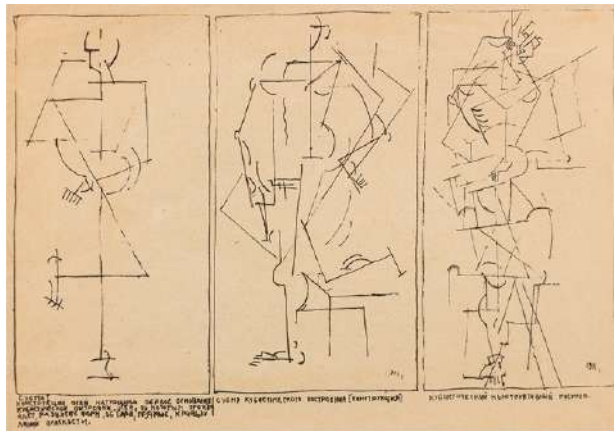


Fig. 8 Estudios anatómicos de Kazimir Malévich. 1911.



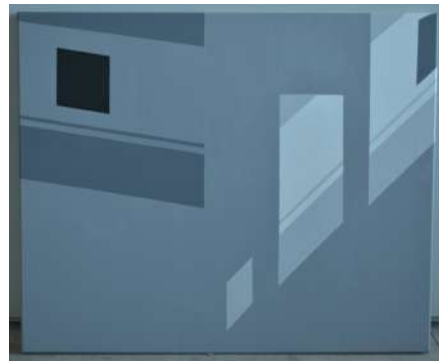
Fig. 9 "Sin título" de Tony Smith. 1962.

Ese curso fue uno de los más determinantes para mí dentro de la carrera, ya que me dio la oportunidad de practicar con multitud de nuevos soportes y técnicas (colografía, temple al huevo, esmaltes, ceras, etc.), mientras integraba en cada ejercicio mis diseños geometrizados.

En Creación II me inspiro de nuevo en mis fotografías de segundo, tanto a nivel tonal como compositivo.



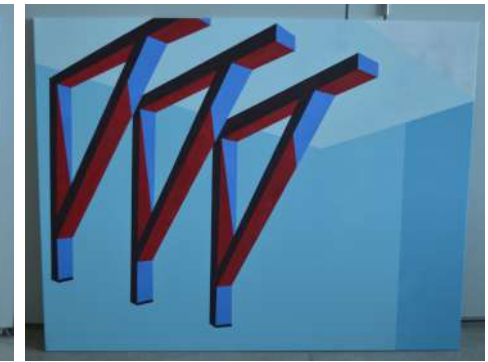
K. "Square". 2019.



L. "Talco". 2019.



M. "Barricada". 2019.



N. "Vigas". 2019.

Y pese a que sigo bebiendo de Luis Palmero (como referente visual principal para estos cuadros) ese año descubro el precisionismo y a sus artistas.

Este movimiento americano concentra todos mis intereses actuales, orientados, en ese entonces, a la representación del paisaje: la reducción de las formas a su estado más simplificado, la precisión de los contornos y la abstracción.

El precisionismo sigue muchos de los preceptos estéticos del cubismo y del futurismo europeos.

Por eso, me decido a incorporar a uno de mis cuadros la temática industrial y colores estridentes característicos de la corriente futurista. En esos cuadros retrato edificios inventados por mí, hechos con rollos de papel de estraza.



Fig. 10 "Buildings" de Ralston Crawford . 1936.

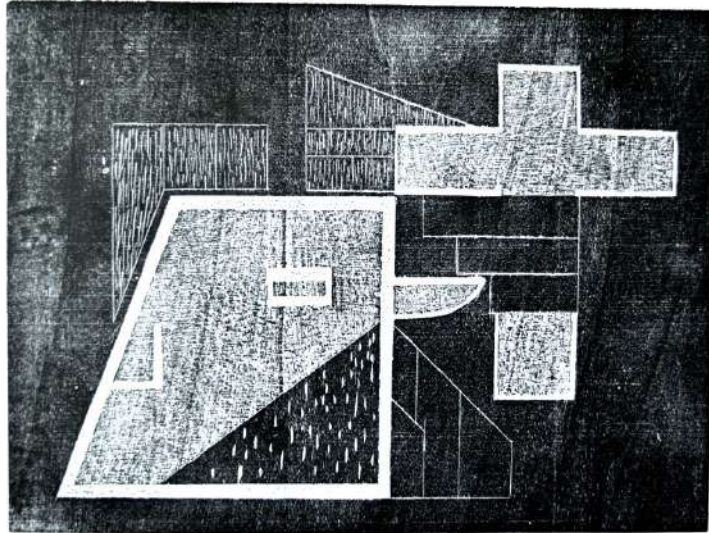


Ñ. "Fábrica". 2019.

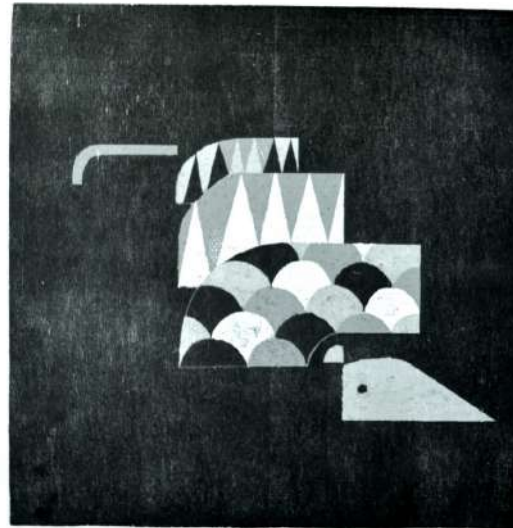
En Taller de Técnicas y Tecnologías IV (asignatura de cuarto) hallo la técnica que un par de años más tarde adoptaría para la consecución de este Trabajo de Fin de Grado: la xilografía o grabado en madera.

Es cierto que en el pasado hube cursado grabado (sobre zinc a punta seca), pero los resultados que obtengo a través de la madera (esa afinidad entre la textura de la veta y mis ilustraciones de aspecto arcaico) me parecieron geniales.

A decir verdad, algunos de los grabados de los que me siento más orgullosa los hice en esa clase. En concreto, *Cabra y cruz* es uno de los que hace que me plantee retomar el tema de las religiones.



O. "Cabra y cruz". 2018.



P. "Armadillo". 2018.



Q. "Dagon". 2018.

Regreso al ámbito de Ilustración y Animación con un enfoque más claro de mi arte. La sensación de libertad creativa termina de consolidarse en cuarto curso.

La finalidad del arte como complemento de la cultura escrita es un fundamento importante para mi Trabajo de Fin de Grado que comienzo a desarrollar en las asignaturas de Creación III y Taller de Técnicas y Tecnologías V.

En Creación III se nos proponen varios ejercicios que nos animan a expresar plásticamente nuestras interpretaciones y sensaciones al observar nuestro entorno o al escuchar las canciones que nos gustan. Pero, especialmente, a ilustrar los elementos simbólicos de obras literarias: algunas de las ciudades del libro *Las ciudades invisibles*, de Italo Calvino; y una serie de poemas (en mi caso, de Miguel Hernández).

La influencia de la xilografía sigue presente en estos ejercicios, que abordo desde la técnica del falso grabado usando tinta china, témperas y papel de grabado como soporte. Los resultados fueron muy satisfactorios.



R. Detalle de "Isaura". 2019.



S. "Argia". 2019.



T. "Jilguero". 2019.



U. "Olinda". 2019.

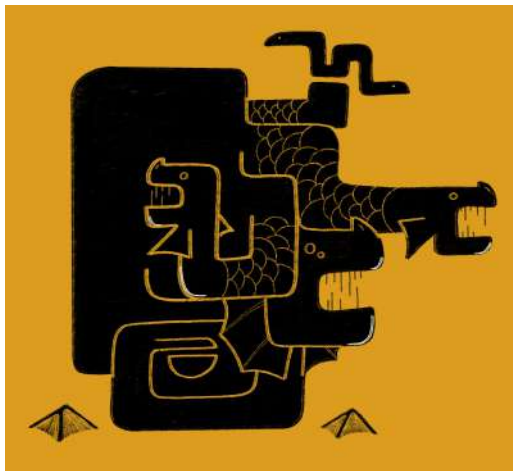


V. "Niñez". 2019.

Entretando, en Taller de Técnicas y Tecnologías V baso mi proyecto final (un cuento ilustrado) en el mito de *Los doce trabajos de Heracles*; en el que experimento con las texturas de mis diseños a nivel digital conforme a las ilustraciones del artista Seb McKinnon para una de las últimas expansiones del juego de cartas *Magic The Gathering*.



Fig. 11 "Mito de Vadrok" de Seb McKinnon. 2020.



W. Diseños para algunos de los monstruos de "Los doce trabajos de Heracles". 2020.

Todas estas obras son un testimonio de mi progreso en la carrera, como estudiante y como artista.

Por último, en lo que respecta a mi etapa más actual, me he visto recientemente influenciada por nuevos artistas que he tenido la oportunidad de investigar para comprender un poco más el aspecto centrado en la relación entre el arte y la literatura de este Trabajo de Fin de Grado. Estos referentes, aunque de última hora, no dejan de formar parte de mi desarrollo estético.

Toda historia tiene un comienzo. Entre todos los precursores de esta tendencia ilustrativa quisiera destacar a dos de los más grandes maestros del pasado que, más allá de sus habilidades técnicas, fueron escogidos por haber generado un compendio de obras atemporales, de una modernidad adelantada a su tiempo que las hace predecesoras de otros ámbitos como lo es el cómic (tal como lo conocemos actualmente).

El primero de ellos es el renacentista Sandro Botticelli, quien siempre vio su carrera colmada por los muchos pedidos que las grandes personalidades de su época, como los Médici o el papa Sixto IV le encargaban. Sus preferencias eran las alegorías cristianas y mitológicas, estas últimas relacionadas con la corriente filosófica del neoplatonismo (a la que el artista se adhiere).

Uno de los rasgos que más sobresalen de sus obras es el dominio de las líneas, con las que crea escenas no estáticas, protagonizadas por personajes de una expresividad contemporánea y, si se me permite el argot, muy *comiquera*, para tratarse de obras del siglo XV.

Pero si hablamos de padres fundadores, tenemos que nombrar a Gustave Doré quien, según la revista WMagazín, es visto por muchos como "el más ilustre de los ilustradores". (*Gustave Doré, uno de los creadores del imaginario universal de obras maestras*, 2019).

Doré fue un artista multidisciplinar del s. XIX quien sobresalió en todos los ámbitos artísticos y géneros que caían en sus manos; con unas obras que en ocasiones parecen reírse del *horror vacui*, dada la cantidad de detalles que colman muchas de sus creaciones.

De lo sagrado a lo pagano, Doré hace gala de su habilidad y creatividad sobrenatural para interpretar subjetivamente toda clase de obras: que van desde la misma *Biblia*, hasta clásicos de la literatura como la *Divina comedia* o *El Quijote*. Tristemente, su genialidad goza de más atención ahora, póstumamente, que en sus años activos.



Fig. 12 "Paraíso. Canto XXXI" de Gustave Doré. 1868.



Fig. 13 Detalles del "Infierno" de Botticelli.

Es gracias a artistas de ese calibre que la historia de comunión entre el arte y la literatura es imperecedera. Y es que, en la actualidad, siguen abundando los ilustradores que han decidido seguir esa estela.

Antonio Santos es un buen ejemplo del legado de los artistas del pasado. Sus ilustraciones evocan a las xilografías de uno de los fundadores del Die Brücke, Karl Schmidt-Rottluff, de las que bebo del contraste entre las líneas blancas y negras y de su superposición entre planos.

Santos destaca en la escena de los cuentos infantiles, que él mismo escribe e ilustra en muchas ocasiones.



Fig. 14 "Cabeza de mujer" de Schmidt-Rottluff. 1916.



Fig. 15 Ilustraciones de "Kafka con sombrero" de Antonio Santos. 2014.

Y siguiendo con la literatura juvenil, aunque centrándome más en el sentido alegórico que en el estilístico, considero oportuno nombrar a Levi Pinfold y sus aportaciones en el veinte aniversario de la saga de *Harry Potter*, para el que se encuentra ilustrando portadas personalizadas para cada una de las siete novelas; con elementos característicos tanto de las tramas como de las cuatro casas en las que se divide el colegio de magia de Hogwarts. Veintiocho portadas en total, complementadas con otras ilustraciones internas de personajes icónicos (con su propia iconografía), mapas, etc.



Fig. 16 Portadas para "Harry Potter y la piedra filosofal". Personalizadas para cada una de las cuatro casas de Hogwarts.

Referentes artísticos

Hans Holbein el Joven (1497 - 1543)

Hans Holbein el Joven fue un artista alemán nacido en Augsburgo en 1497.

Cuando quise abordar artísticamente *El nombre de la rosa* de una manera que fuese fiel a la estética predominante en la Edad Media, no tuve duda en escoger como referente al afamado Hans Holbein el Joven.

Holbein es mundialmente conocido por ser uno de los mejores retratistas de su tiempo. Su capacidad para captar las emociones de sus retratados, así como los detalles de sus vestimentas, gestos, etc., le catapultaron a las altas esferas de la nobleza gracias a su inusitada precisión, con la que lograba un realismo sin precedentes entre sus coetáneos. El simbolismo en sus retratos estuvo siempre presente, y es uno de los aspectos de su obra que asumo como base para las ilustraciones de *Tinta sobre la Rosa*.

Pero si está en este apartado, es por su serie de xilografías *La Danza de la Muerte*. La versatilidad de Holbein a la hora de aplicar su perfeccionismo a todo campo artístico que se le pusiera por delante dio como resultado 41 diseños que nada tenían que envidiarle a sus producciones pictóricas. Eran ilustraciones de una maestría tal, que solo un artesano como Hans Lützelberger tuvo la suficiente habilidad para tallarlas en la madera, sin perder ni un detalle en el proceso (por aquella época lo normal era dividirse el proceso de grabado entre artistas y artesanos). Esta serie funciona como mi principal referente visual de cara a la composición de las imágenes y al uso de la monocromía (contornos delgados negros).

La temática de *La Danza de la Muerte* también es importante. Holbein ilustra con cierto humor sarcástico (sobre todo, dirigido a los miembros de la Iglesia) la llegada de la muerte (simbolizada por esqueletos), que viene a guiar al más allá a personas de todas las clases sociales. Esta iconografía de lo macabro, muy extendida en Europa entre los siglos XIII y XIV (en parte por el desastre de la peste negra), sumada al enfoque satírico de Holbein, me suscita mucho interés y me anima a crear diseños tan siniestros como caricaturescos.



Fig. 17 En esta muestra de "La Danza de la Muerte" se pueden apreciar todos los estamentos de la sociedad del Medievo.
De izquierda a derecha: "El Niño" (campesinos), "El Caballero" (soldados), "La Duquesa" (nobleza), "El Abad" (clero).

Kazimir Malévich (1879 - 1935)

Kazimir Malévich fue un artista de la vanguardia rusa del siglo XX. Nace en 1878 en Kiev, Ucrania.

En mi búsqueda por un estilo artístico propio, las pinturas suprematistas de Malévich significaron un primer contacto con el concepto de la simplificación de los elementos de nuestro entorno a sus formas fundamentales a través de las figuras geométricas simples. Hasta ese momento, me había obcecado por adecuarme a ciertos acercamientos mucho más tradicionalistas del arte (como el realismo). Pero el suprematismo, con sus composiciones monocromáticas llenas de cuadrados, triángulos, etc., me hizo ver que el arte era más que naturalezas muertas u obras del Renacimiento. De hecho, mi visión creativa actual parte de su principio más importante: no *copiar* la naturaleza, sino sintetizarla.

Las características estéticas que adopto del suprematismo en mi etapa más temprana (protagonizada por mis cuadros de construcciones precisionistas) son, por supuesto, el uso de la geometría para simplificar los elementos del entorno y el empleo de los colores planos. Malévich integra, junto con Ralston Crawford, Tony Smith y Luis Palmero, el grupo de artistas que me abre las puertas a este mundo de sensaciones, estructurado por formas simples y por tonalidades sin modular.

Además, Malévich encarna para mí esa influencia que poseen nuestras experiencias estéticas pasadas con respecto a nuestra evolución como artistas. Su suprematismo nace a partir de su recorrido a través del impresionismo figurativo para desembocar posteriormente en la abstracción cubofuturista, tras superar el fovismo. Un recorrido del que surge su preferencia por los colores llamativos (que ignoran la acción de la luz natural) y los cuerpos geométricos puros. Su innovación fue constante, incluso dentro del propio suprematismo. Aburriéndose de la bidimensionalidad en los años veinte para pasarse a los modelos arquitectónicos e influir más activamente en el día a día de sus compatriotas.

Quiso que su arte conquistara la cotidianidad (casas, enseres, ropas, etc.,). Esa faceta de aportar un fin al arte mucho más allá del estético me inspira profundamente. Fue la semilla que después me impulsaría a darle una finalidad a este Trabajo de Fin de Grado como complemento literario.

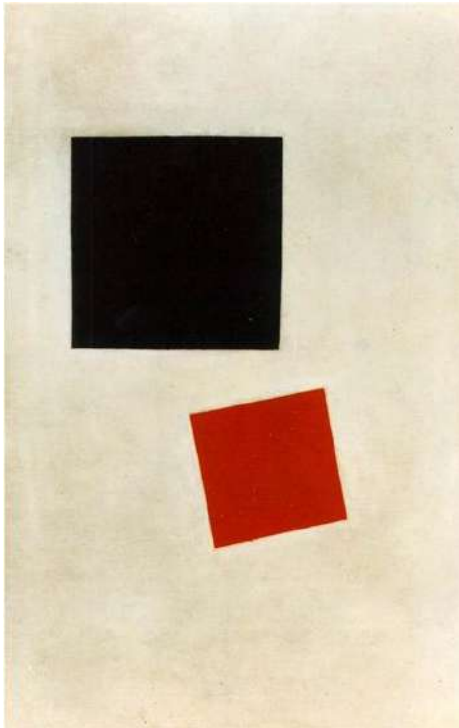


Fig. 18 A izquierda: "Cuadrado Negro y Cuadrado Rojo" de Kazimir Malévich. 1915. A derecha: "Sin título". 2017 (curiosamente, fue una escultura que hice antes de conocer al artista).



Fig. 19 "Suprematismo. Volúmenes pintorescos en movimiento" de Kazimir Malévich. 1915.

Pablo Picasso (1881 - 1973)

Pablo Picasso fue un artista español nacido en Málaga en 1881.

Uno de los grandes artistas de nuestro país, y uno de los referentes con más repercusión dentro de mi trayectoria en Bellas Artes. Picasso demuestra poseer un potencial fuera de lo normal para moverse entre las corrientes que más le interesaban en cada momento, llegando a combinar vanguardias entre sí sin atarse realmente a ninguna en concreto. Ese deseo de libertad creativa ya existía desde sus años como estudiante de arte, viniendo de su disconformidad con el modelo educativo de las escuelas superiores. Según él, demasiado *limitante*.

La individualidad de Picasso le hace crear en 1907, junto a su coetáneo Georges Braque, el movimiento que más me ha influido hasta ahora: el cubismo. El cubismo nace del interés de ambos amigos por romper lazos con la objetividad de la representación del mundo, a través de su descomposición en planos y perspectivas. El arte primitivo africano le da a Picasso las bases para simplificar la anatomía humana mientras que, de Cézanne, adopta su forma de concebir la naturaleza en base a formas geométricas. Pese a que en mis diseños actuales no coexistan múltiples perspectivas en un mismo plano (por las que aboga el cubismo) su fundamento de sintetizar los cuerpos en superficies esenciales, sin volumen, sí es una constante. Es más, entre las dos variantes del cubismo, me quedo con los aspectos formales de la variante sintética, que surge por una necesidad de facilitar la lectura de las obras analíticas al público (descompuestas hasta el extremo de la abstracción). Es por eso que me centro en la abstracción más figurativa. Los elementos de mis ilustraciones se sintetizan, sí, pero solamente en planos necesarios, con contornos bien definidos.

Otros aspectos de los modelos humanos de Picasso que me inspiran para *Tinta sobre la Rosa* son las deformaciones y el uso del gigantismo en muchos de ellos. Además, el maestro gustaba de jugar con metáforas visuales y simbolismos en cuadros como *El Guernica*, en el que cada detalle tiene un sentido alegórico. Indiscutiblemente, este factor es muy importante para los cimientos de *Tinta sobre la Rosa* al basarse, en gran medida, en una iconografía simbólica. Picasso no solo repercute sobre la estética de mi obra, sino en su propia concepción.



Fig. 20 "Las señoritas de Avignon" de Picasso. 1907.



Fig. 21 "Bottle and Wine Glass on a Table" de Picasso. 1912.



Fig. 22 "Harlequin" de Picasso. 1915.

Ralston Crawford (1906 - 1978)

Ralston Crawford fue un artista norteamericano nacido en 1906 en St. Catharines, Canadá.

En tercero se me da la posibilidad de tantear de nuevo el terreno de la geometría desde que en primero hiciera aquel trabajo inspirado en las obras de Luis Palmero y el arte urbano. Es en esta etapa tan importante que descubro el que sería mi movimiento artístico predilecto: el precisionismo. Sus aspectos formales centrados en la simplificación de las construcciones urbanas se convierten en el punto de partida para mi perspectiva artística actual, orientada esta vez a la síntesis de los cuerpos orgánicos.

Honestamente, escoger a Ralston Crawford como referente de entre todos los partidarios del precisionismo, fue más bien por preferencias personales. Charles Sheeler, Georgia O'Keefe, etc., podría haber escogido a cualquiera de ellos como representante de este movimiento norteamericano, ya que, en el fondo, mi referente es el precisionismo en su totalidad. Al nacer de la mente de Charles Sheeler, tras conectar con el futurismo y con el cubismo europeos, en una era de industrialización acelerada en Estados Unidos, Sheeler combina dichos movimientos con su experiencia en los campos de la pintura y la fotografía para crear un arte que exhibiera fielmente la nueva imaginación industrial y urbana norteamericana de los años veinte.

Las características precisionistas que adopto para mis cuadros de tercero (comunes entre todos sus asociados) son la temática industrial y urbana, la fragmentación geométrica del entorno, las superficies planas y la exactitud fotográfica con respecto a los encuadres, los colores y la iluminación de las referencias visuales originales. La idea en tercero era unir estos rasgos del precisionismo con el lenguaje insular de Luis Palmero. Por ese motivo, fue seleccionado Ralston Crawford, pues sus cuadros sobre fábricas, carreteras y puertos me transmiten un cierto sentimiento de pertenencia, similar a los de Palmero; sobre todo, los relacionados con el paisaje costero. Un uso más comedido de los colores, en tonalidades claras, y sombras más bien sutiles (en ocasiones, inexistentes), son las características de la producción de Crawford como precisionista (antes de pasarse a la abstracción geométrica).



Fig. 23 Varios de los cuadros precisionistas de Ralston Crawford. A izquierda: "Public Grain Elevator in New Orleans". 1938. Arriba, a derecha: "St. Petersburg to Tampa". 1938. Abajo, a derecha: "Buffalo Grain Elevators". 1937.



A. Arriba: fotografía de referencia para el cuadro de "Barricada". Abajo: "Barricada". 2019.

Tony Smith (1912 - 1980)

Tony Smith fue un artista norteamericano nacido en 1912 en Nueva Jersey.

De entre todos mis referentes, ninguno pudo fascinarme tan instantáneamente como Tony Smith con sus esculturas. Toda su producción artística es realmente atractiva, sobre todo si hablamos del acercamiento geométrico en series al estilo de *Louisenberg*, de 1954, una influencia directa de su interés temprano por movimientos como la abstracción o el cubismo. Sin embargo, son sus esculturas minimalistas (herencia de las construcciones modulares de su maestro, el arquitecto Frank Lloyd Wright) las que le catapultan a la fama.

La máxima del minimalismo es el concepto de que *menos es más*. Los minimalistas buscan expresar lo máximo posible empleando para ello los mínimos necesarios, recurriendo generalmente a la geometría.

Smith hace gala de sus conocimientos en arquitectura para crear esculturas abstractas experimentando con módulos geométricos de manera intuitiva, como si se tratara de un juego abstracto. A medida que los espectadores caminan a su alrededor, sobre todo de las más monumentales, van descubriendo perfiles ocultos y nuevas perspectivas en ellas que las transforma visualmente. Esa inclinación a buscar una participación más activa en la observación de sus obras, esa interactividad con el espectador es lo que quise integrar con el enigma en *Tinta sobre la Rosa*.

Las características minimalistas que más admiro de Smith son su precisión, pulcritud y austeridad. El contorno de sus esculturas es milimetrado y sobrio, lo que se traduce en obras elegantes que gozan de una gran versatilidad al poder construirse como módulos de siluetas rectas e inorgánicas o como construcciones de líneas oblicuas que, como en el caso de *Gracehoper*, de 1962, tienen apariencia de insectos.

El predominio del blanco y del negro es un rasgo que adopto para mi diseños, y que posteriormente me lleva hacia el movimiento del Die Brücke (que me acerca a la figura de Antonio Santos, uno de mis referentes más recientes).



Fig. 24 "Smoke" de Tony Smith. 1967. Diferentes perspectivas de su instalación en el LACMA (Museo de Arte del Condado de Los Ángeles).

Antonio Santos (1955 - Actualidad)

Antonio Santos es un artista español nacido en Lupiñén, Huesca, en 1955.

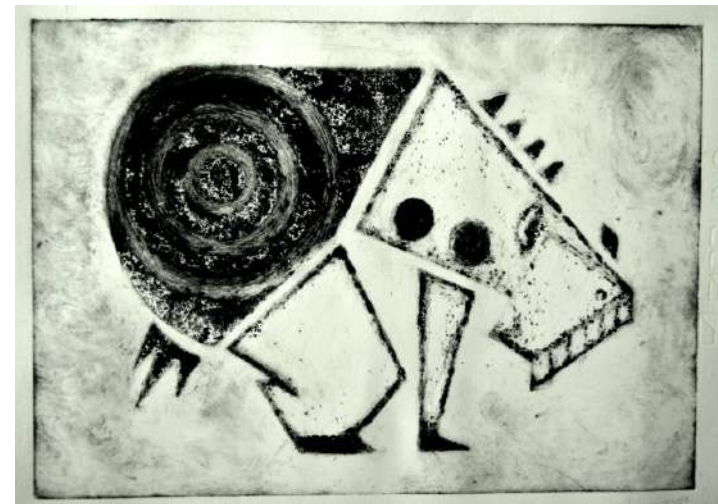
Es uno de mis referentes artísticos más recientes, a quien descubro a raíz de mi búsqueda de referentes dentro de la vanguardia alemana del siglo XX. En concreto, de la producción xilográfica del Die Brücke. Y es que, de entre toda su actividad creativa, Antonio Santos se encarga de traer consigo unas ilustraciones monocromáticas (principalmente las que son colaboraciones con el escritor Jesús Marchamalo) que brindan contemporaneidad a una tendencia que, a día de hoy, me sigue siendo una gran fuente de inspiración, como es el expresionismo alemán.

Los rasgos que comparten estas ilustraciones de Santos con las xilografías de artistas como Karl Schmidt-Rottluff son la simplificación (y muchas veces, deformación) de los cuerpos y de los espacios, la ejecución cruda de las líneas y los contornos (sin sutilezas), y el contraste entre los colores (concretamente, entre el blanco y el negro). De nuevo, estas características nos suenan, sobre todo la síntesis de las formas y las monocromías. Con todo, a estos rasgos comunes les agrego el enfoque menos comedido del Die Brücke, siendo este de menor precisión pero de mucha expresividad, gracias a sus siluetas *desfiguradas* y sus amplias superficies en negro. Además, una de las características esenciales de mis grabados es su apariencia tribal, directamente relacionado con el interés de los alemanes sobre el arte *primitivo*. Ellos mismos inventan el linograbado como alternativa a la xilografía. Una técnica empleada en numerosas ocasiones, precisamente, por Antonio Santos.

Al margen de su estética, Santos ha demostrado ser un enamorado de las letras: "Siempre me han gustado los libros [...] el olor a tinta". (Santos, 2020). Una pasión que se traduce en profesionalidad al momento de ilustrar cada obra en sus manos. Según dice él, cuando una ilustración está unida a un texto, el trabajo del ilustrador debe ser supereditarse a ese texto. (Santos, 2019). Una labor narrativa que supone el punto de partida para *Tinta sobre la Rosa*.



Fig. 25 Ilustraciones de Antonio Santos para "El bolso de Blixen" de Jesús Marchamalo.



B. "Hiena". 2019.

Luis Palmero (1957 - Actualidad)

Luis Palmero es un artista español nacido en San Cristóbal de La Laguna en 1957.

Si los artistas Kazimir Malévich y Tony Smith fueron mis primeros referentes teóricos a la hora de entender el mundo como un amalgama de formas simples y colores no modulados, entonces Luis Palmero, junto a Ralston Crawford son los que me hicieron tomarme en serio el acercamiento geométrico para representar la realidad a nuestro alrededor, y poner en práctica los conocimientos adquiridos de los dos primeros. Palmero, en especial, fue mi primer referente en primero de carrera para el planteamiento del último trabajo de Pintura I (cuando aún no veía a la geometría como un posible estilo propio).

Según cuenta Luis Palmero para la revista digital ALEGANDO! MAGAZINE, su obra consiste en un constante diálogo entre la abstracción y la figuración, como si se tratara de una especie de juego conceptual al estilo de los módulos de Tony Smith. Dice: "... yo dejo ver cosas que aparentemente parecen figurativas, pero que en realidad son abstractas. Y viceversa, elementos supuestamente abstractos que resultan ser figurativos. [...] Lo que sí define mi obra es lo que tú dices, el color, los planos. Siempre en la obra hay color, geometría y simplicidad". (Palmero, 2018).

Como podemos ver, mis preferencias empiezan a estar muy marcadas a partir de tercero, sobre todo la simplificación geométrica del entorno, en paralelo al uso de colores planos.

Además, un aspecto que admiro de Luis Palmero es su deseo por exhibir en sus cuadros los paisajes y la arquitectura de nuestra región, donde se pueden apreciar las casas, las ventanas, el mar, los barcos en el horizonte, etc., que pese a no ser representaciones realistas, nos transmiten a los canarios un cierto sentimiento de familiaridad nostálgica por esas escenografías. Es un aspecto que integro en mis cuadros de tercero, al inspirarme para ellos en casas y edificios de mi entorno más cercano.

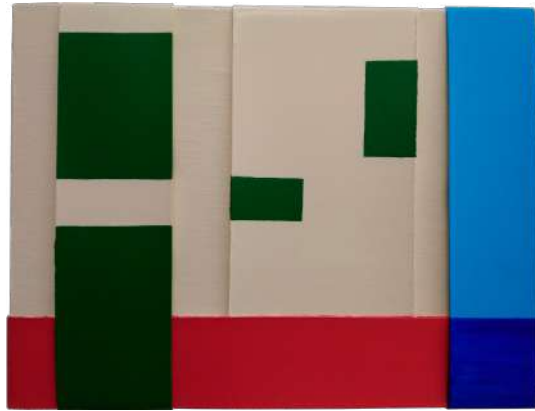


Fig. 26 Arriba: "Espejismo II". Abajo: "Espejismo III"
de Luis Palmero. 2019.



C. Una de las fotografías tomadas de referencia para uno de mis posibles cuadros de tercero (no seleccionada).

Metodología

A. Delineación e impresión del esquema para el arco.

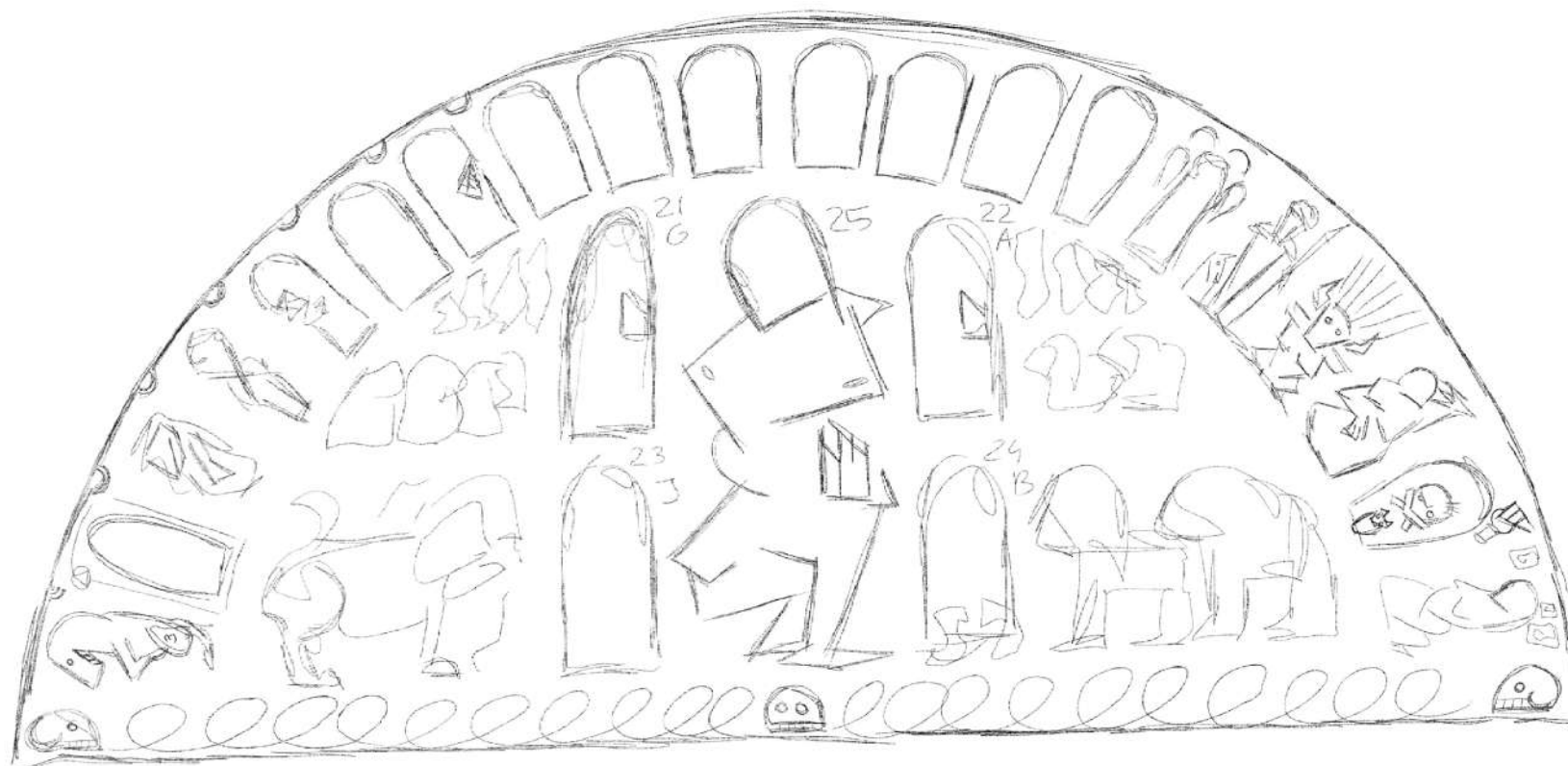
La referencia base escogida para mi obra fue el tímpano del *Pórtico de la Gloria* que decora la Catedral de Santiago de Compostela en Galicia.



Fig. 27 Arco central del "Pórtico de la Gloria" en Santiago de Compostela.

La estructura consiste en un Pantocrátor flanqueado por los evangelistas Mateo, Marcos, Lucas y Juan. Los ángeles de la Pasión complementan el resto del espacio interno. A su alrededor, los veinticuatro ancianos del Apocalipsis que representan el *Antiguo* y el *Nuevo Testamento* se ordenan en un arco que da forma al tímpano.

Para adaptar a los personajes y demás elementos simbólicos de *El nombre de la rosa* a la estructura del pórtico me he guiado por el siguiente esquema:



A. Boceto del esquema para la estructura de la obra.

La Biblioteca (como personaje en sí misma) ocupa el lugar del Pantocrátor como el elemento más importante de toda la composición al tratarse del eje central de la trama de la novela.

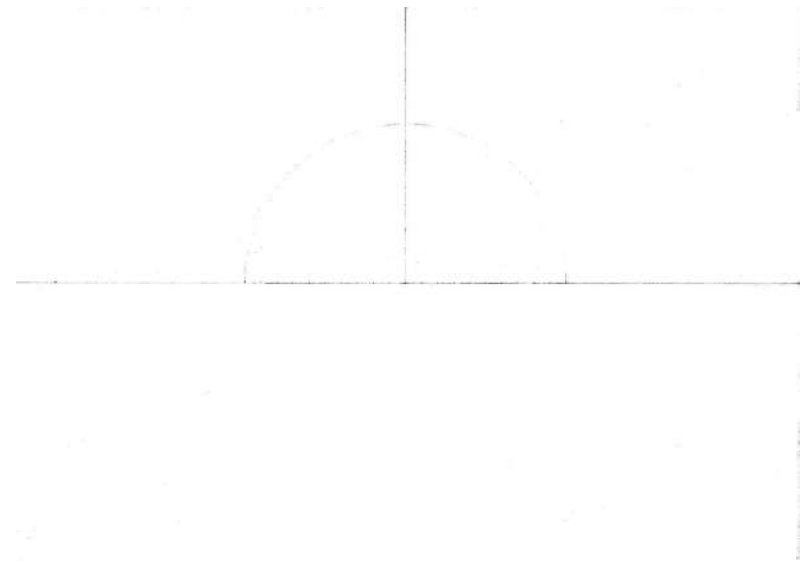
Los cuatro evangelistas son sustituidos por los cuatro personajes más importantes del libro: Guillermo, Adso, Jorge y Bernardo. Por ese motivo, mi arco se divide en veinte secciones y no en veinticuatro, pues el resto de los personajes cumplen el rol de los ancianos del Apocalipsis.

Por último, los ángeles son sustituidos por componentes más ornamentales: monstruos, civilizaciones desconocidas y el ganado de la abadía.

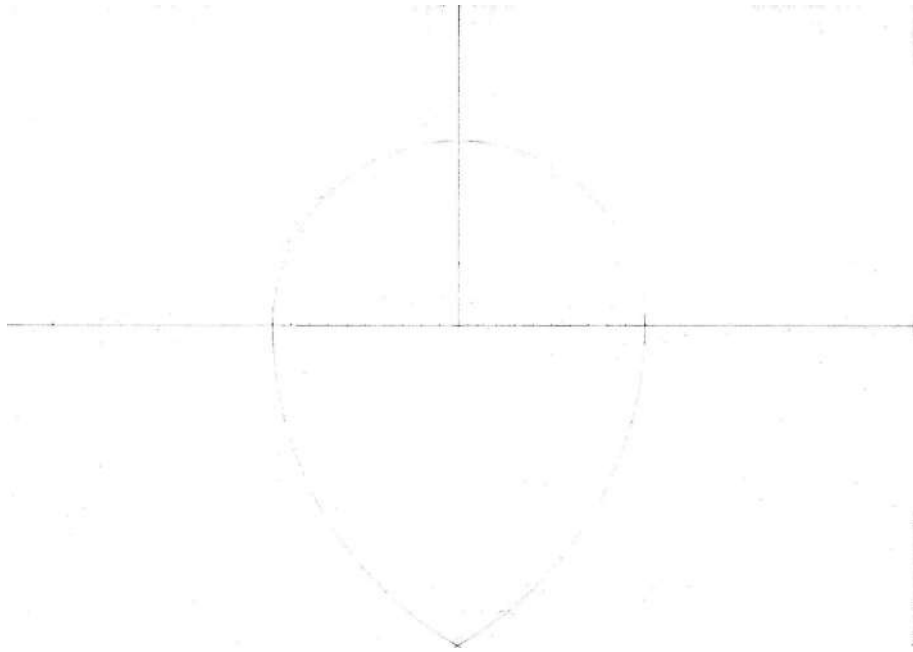
El primer paso para perfeccionar el esquema abocetado es fraccionar un arco en veinte secciones. Para ello, empleo como base un semicírculo de 12 cm de diámetro y 6 cm de radio.



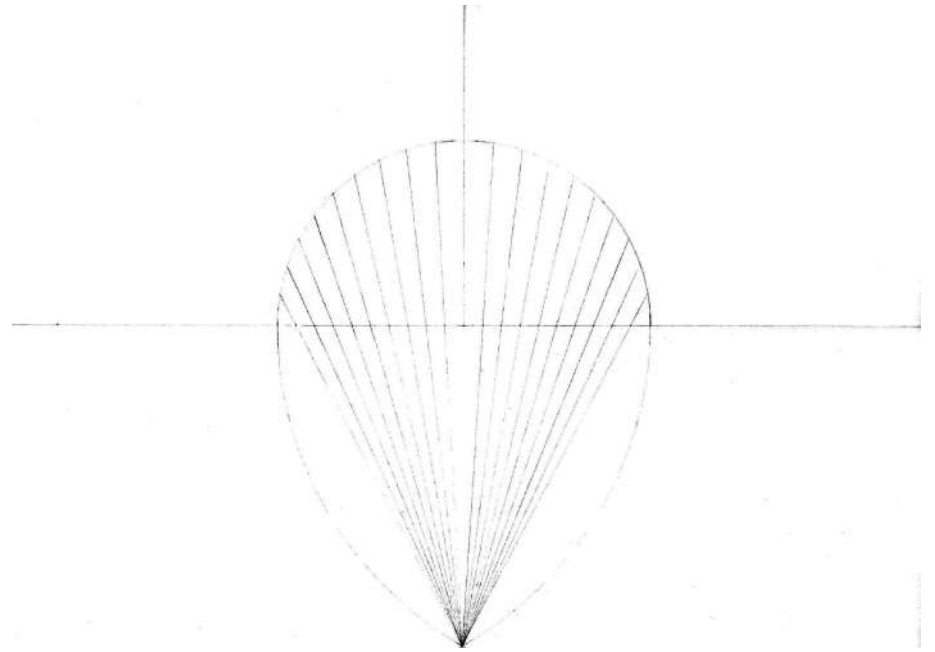
B. Paso 1.



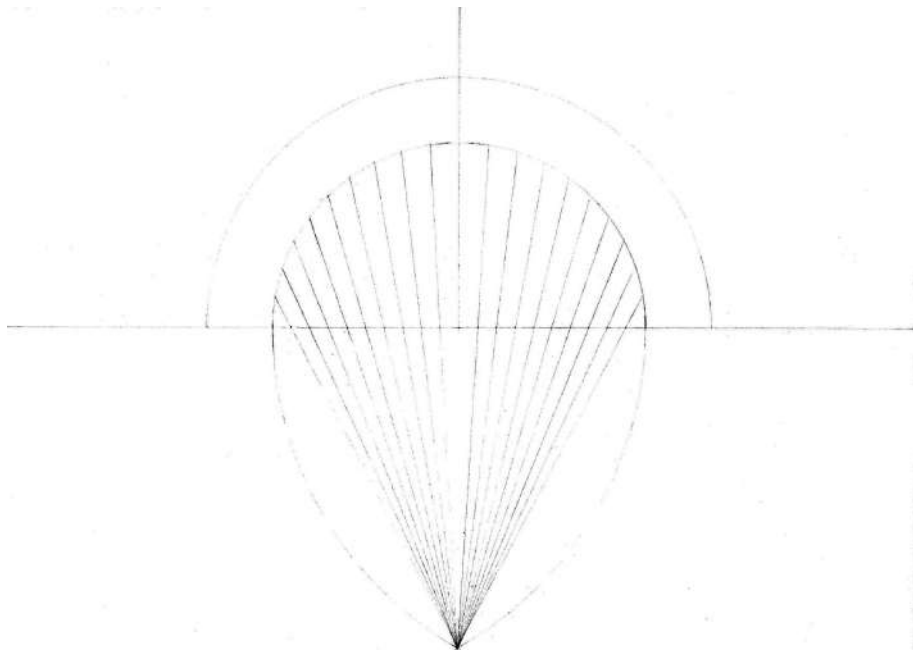
C. Paso 2.



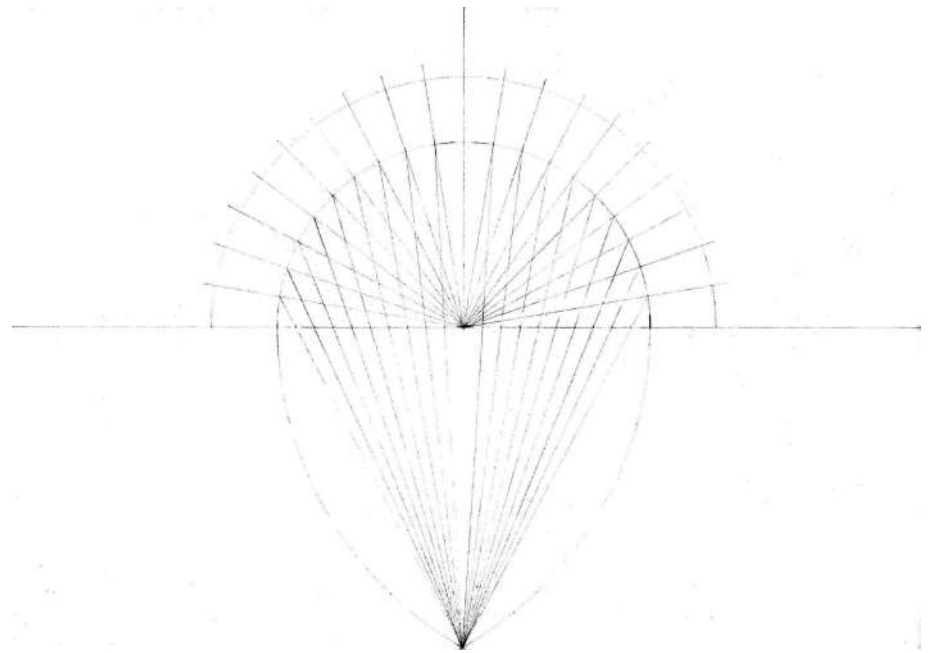
D. Paso 3.



E. Paso 4.

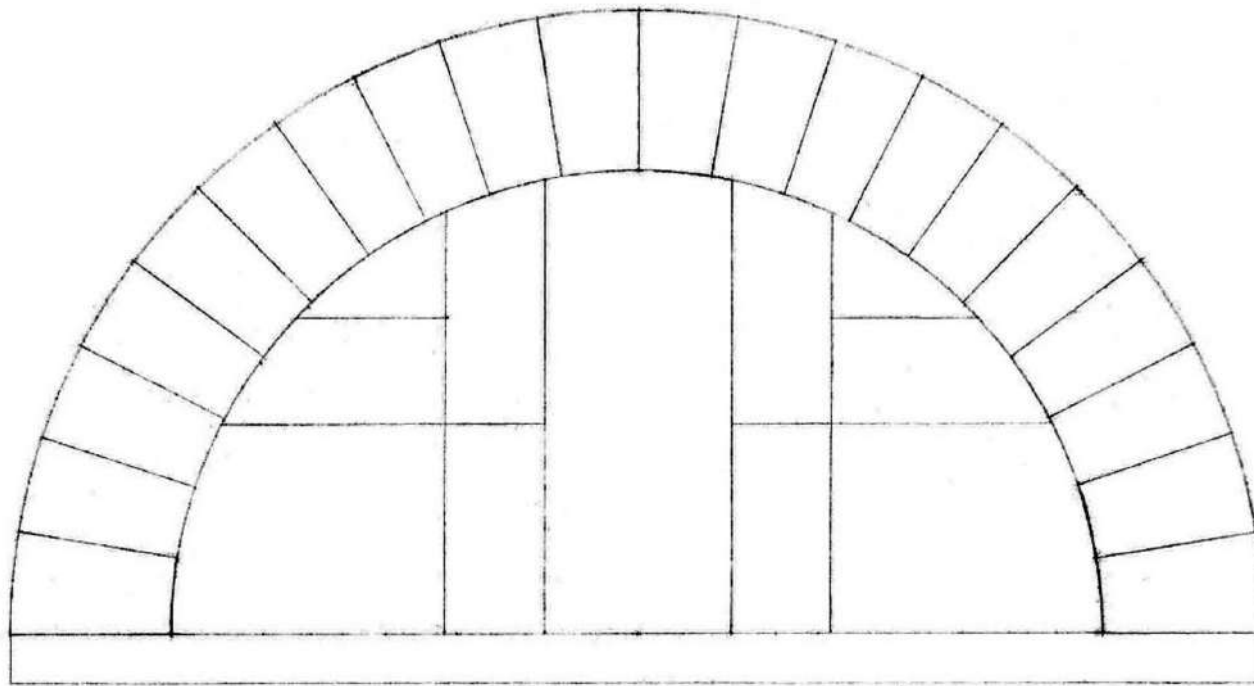


F. Paso 5.



G. Paso 6.

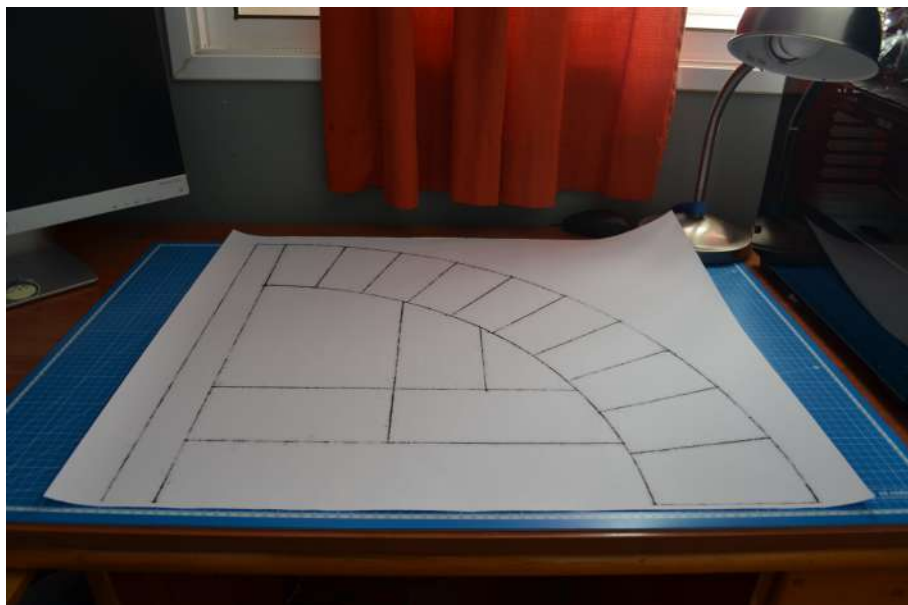
Se eliminan las guías innecesarias y se plasman los compartimentos del arco interno. Añado un sector rectangular en el borde inferior para las ornamentaciones florales.



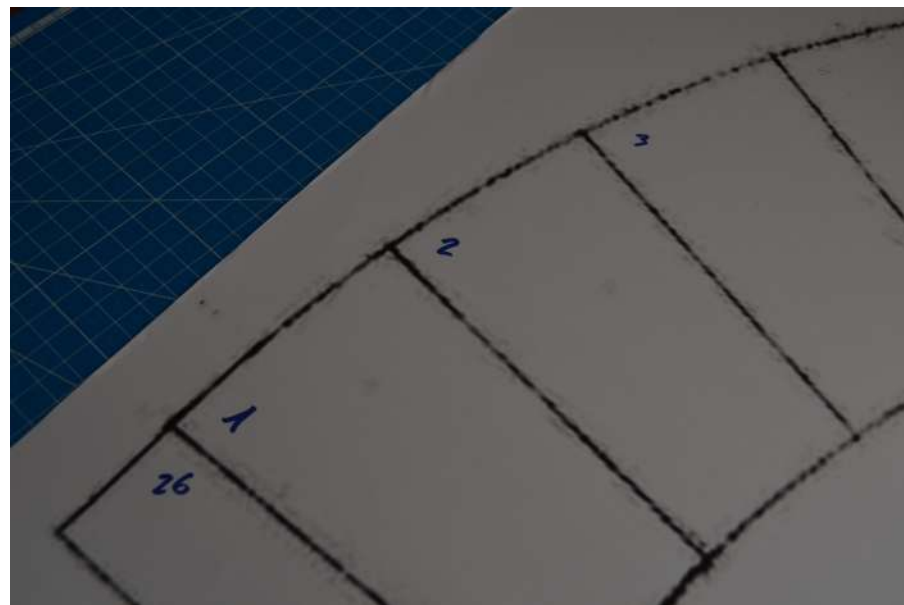
H. Paso 7. Esquema del arco.

Siguiendo las recomendaciones de mi tutora, decido imprimir el esquema tanto en DIN A1 como en DIN A0. Como quiero que la obra quede lo suficientemente vistosa, me decanto por el formato DIN A0.

Por último, marco cada casilla del esquema con números orientativos para facilitarme las fases de corte, organización y diseño de cada segmento.



I. Una de las mitades que forman el DIN A0.



J. Paso 8.

B. Bocetos. Personajes y elementos ornamentales.

Una vez fotografiados, uno por uno, todos los fragmentos del arco, se aboceta digitalmente a los personajes y demás componentes sobre sus segmentos correspondientes, de manera digital.

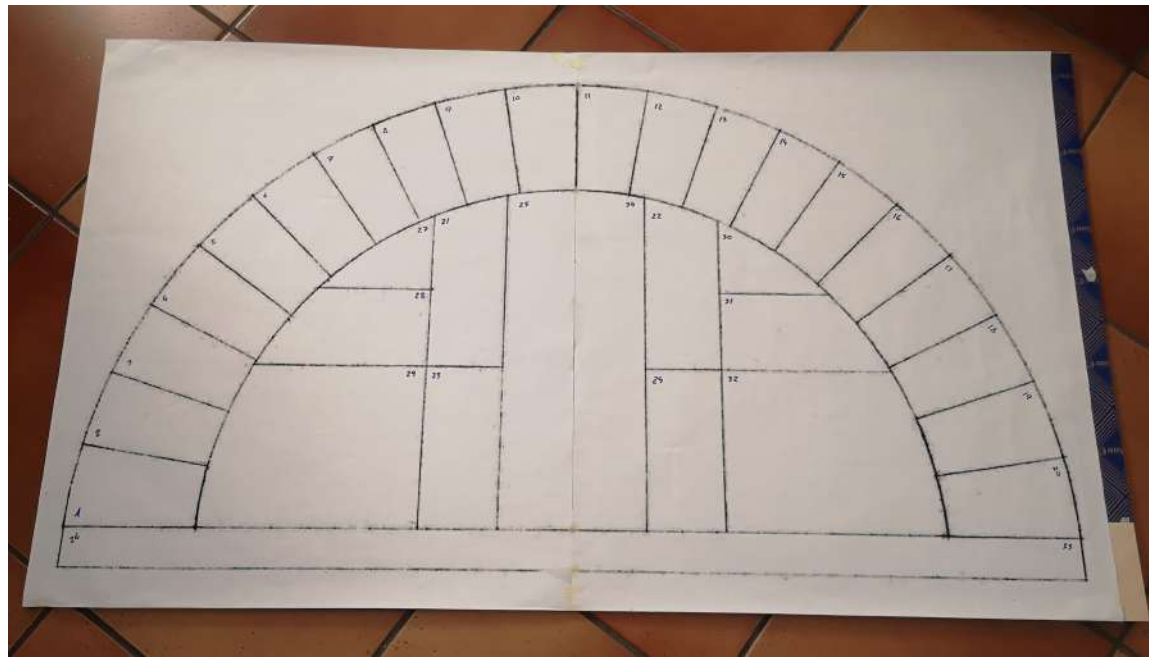
Mis diseños no suelen variar demasiado entre boceto y definitivo. Primero, doy forma a la composición que tengo en mente con una serie de trazos bruscos, hasta tener claras la estructura y anatomía de los elementos. Después, sobre esa base delinear directamente los definitivos, perfeccionando los trazos en sucio con líneas más limpias.

Los bocetos se plantearon a partir de las descripciones y simbolismos recopilados de la novela. Estos se detallan más adelante, en el apartado *Catálogo de Ilustraciones*.

C. Acondicionamiento del soporte.

Determino que las dimensiones para el soporte final tienen que ser de 71 x 122,8 cm (alto x ancho); no solo de cara a encuadrar el esquema, sino para dejar el mismo margen por los cuatro lados para que respire y quede centrado.

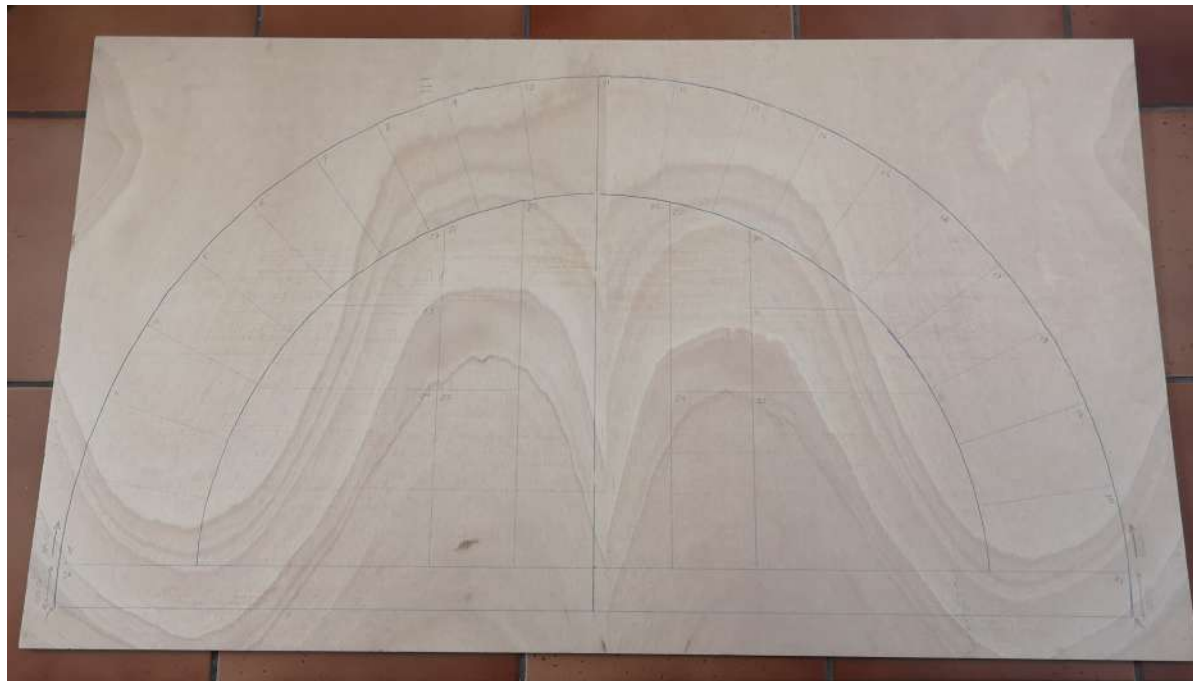
El veintiséis de octubre se abocetan los elementos del arco sobre la madera. Como el diseño es simétrico, el DIN A0 se divide a la mitad para que quepa en las prensas del aula. Primero, cubro con las láminas de calco toda la superficie del contrachapado, sobre el que se coloca el DIN A0 (todo unido con cinta de carroceros para evitar que se mueva o doble durante el trazado).



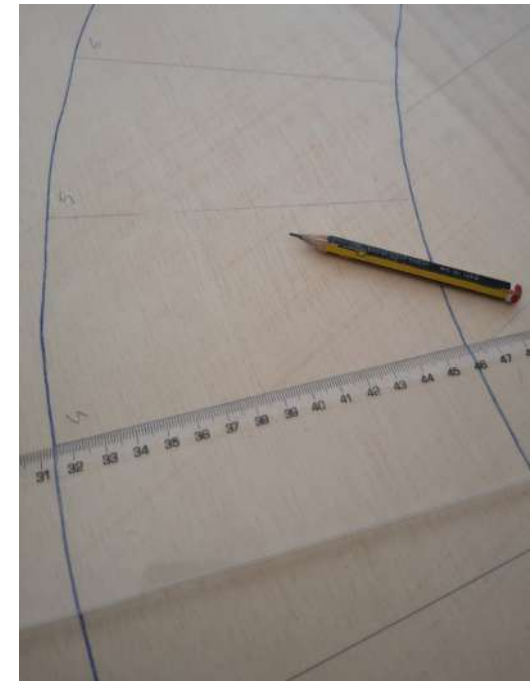
A. Paso 9.

A falta de un compás lo suficientemente grande como para abarcar las dimensiones de ambos arcos, opto por hacer uno uniendo dos lápices con un poco de nailon. El resto de líneas (rectas) las marco con un metro. Una vez acabado, retiro los calcos y el DIN A0.

Los contornos menos visibles se repasan.

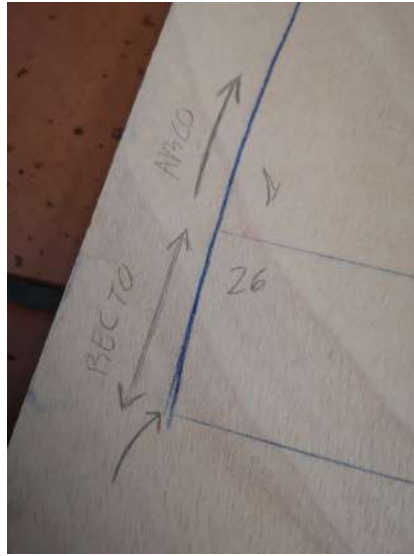


B. Paso 10.



C. Paso 11.

Tras numerar todas las piezas, hago unas indicaciones en los extremos para advertirle al carpintero que los bordes de las planchas 26 y 33 son rectos y no curvos.



D. Indicaciones A.



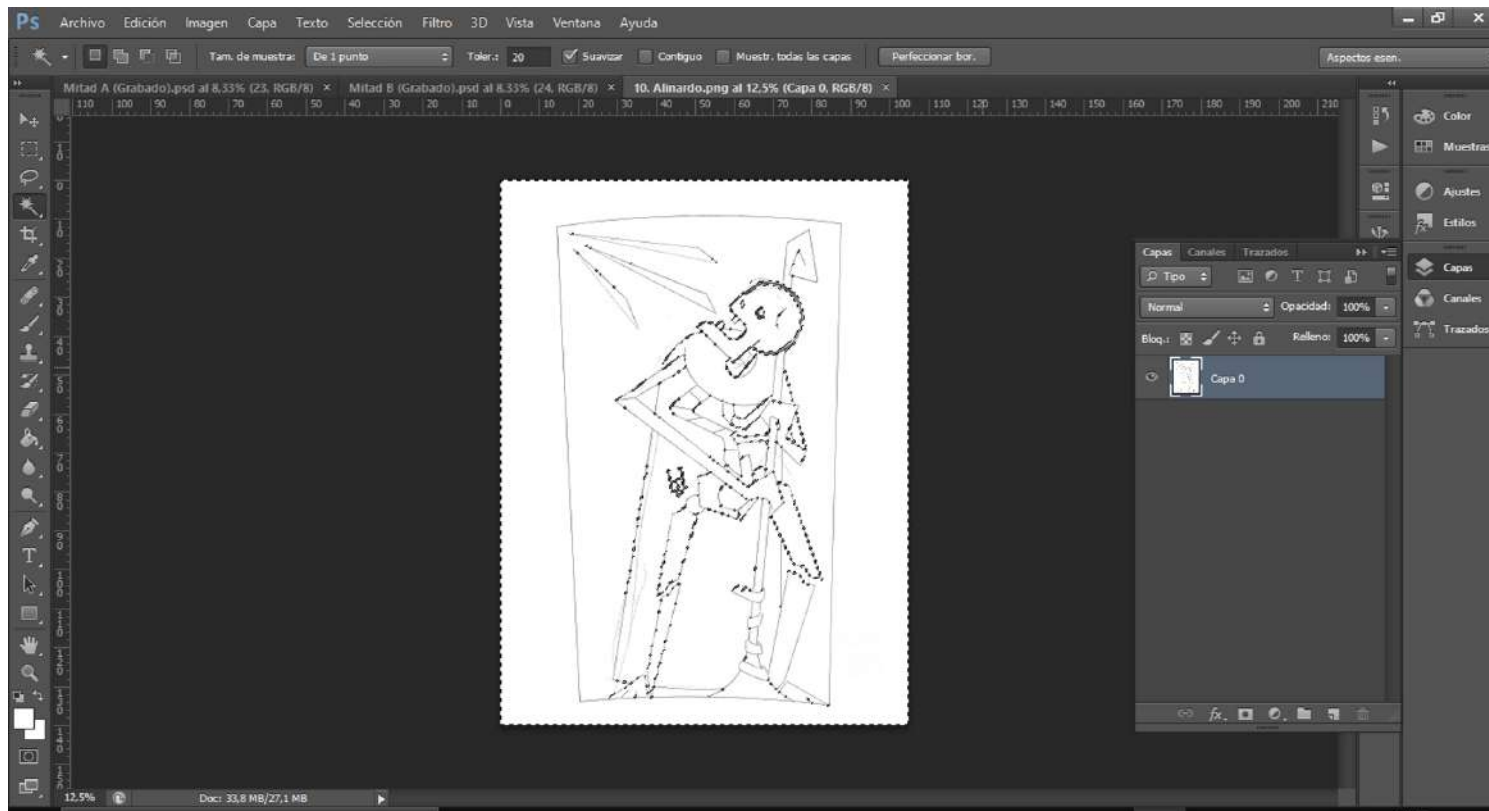
E. Indicaciones B.

Preparada la madera se la llevo al nombrado carpintero para que me corte tanto las piezas individuales como un arco aparte (para el tono intermedio).

D. Ajuste de las ilustraciones en el esquema.

Para tener un acercamiento mucho más preciso al modelo que tengo en mente y, a la vez, proporcionarme un apoyo visual esencial para esta fase, procedo al ordenamiento de las ilustraciones en sus compartimentos correspondientes dentro del pórtico, mediante Photoshop.

Para actuar exclusivamente sobre lo lineal, selecciono los fondos con la Varita mágica para luego invertir la selección; separando los contornos de los fondos.



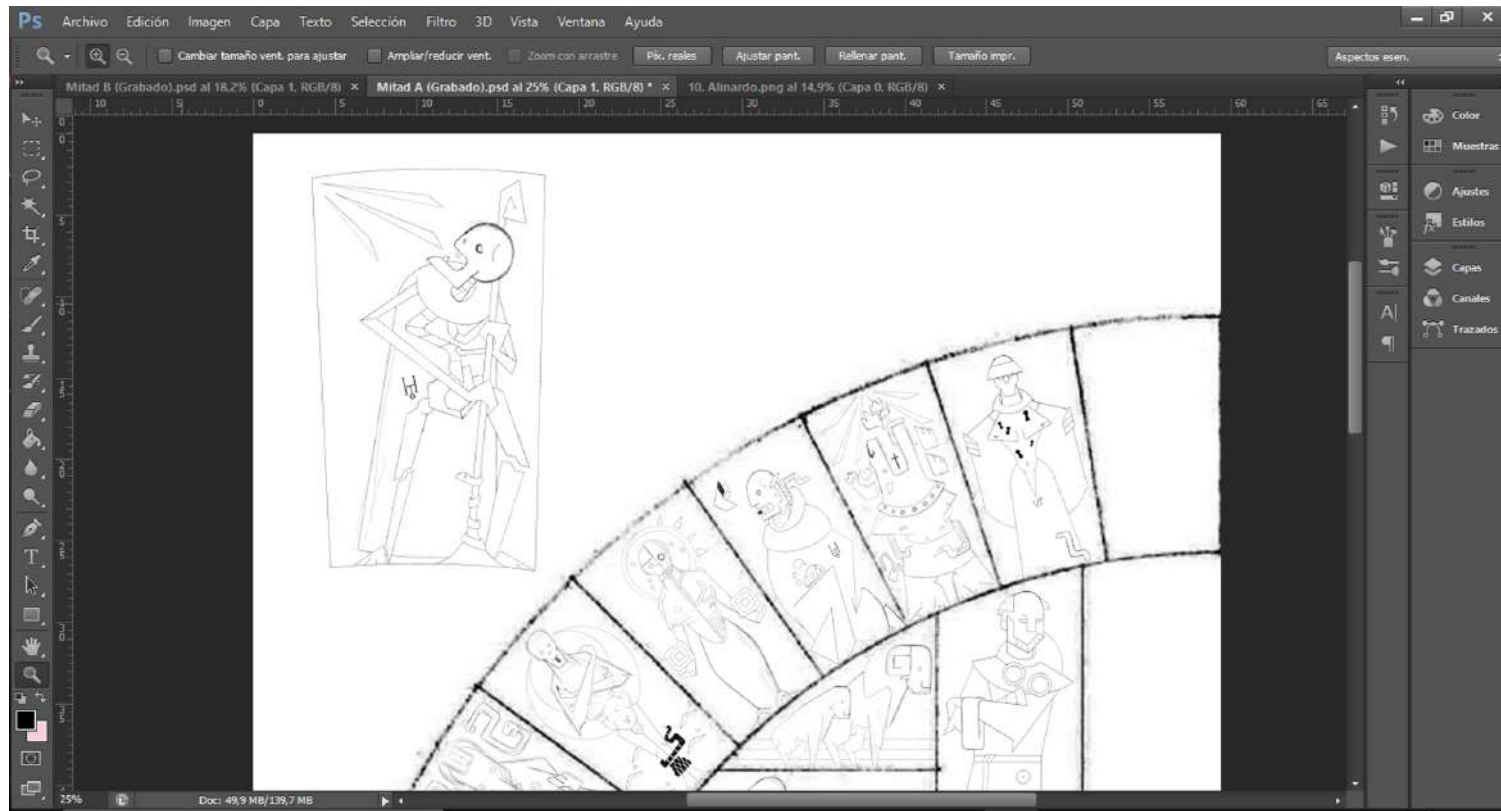
A. Paso 12. Selección por Varita mágica, antes de invertir.

Como son diseños puramente lineales (y no puedo permitirme perder píxeles entre la capa de origen y la de destino), ajusto uno a uno los perfiles seleccionados, acomodando el parámetro oportuno en Perfeccionar borde de selección: concretamente, Desplazamiento de borde (se pone al 100%).

Lo siguiente consiste en transformar las dimensiones de los bocetos una vez situados en su capa correspondiente, ya sea la Mitad A o la Mitad B, para, posteriormente, cuadrar sus contornos con aquellos de sus compartimentos.

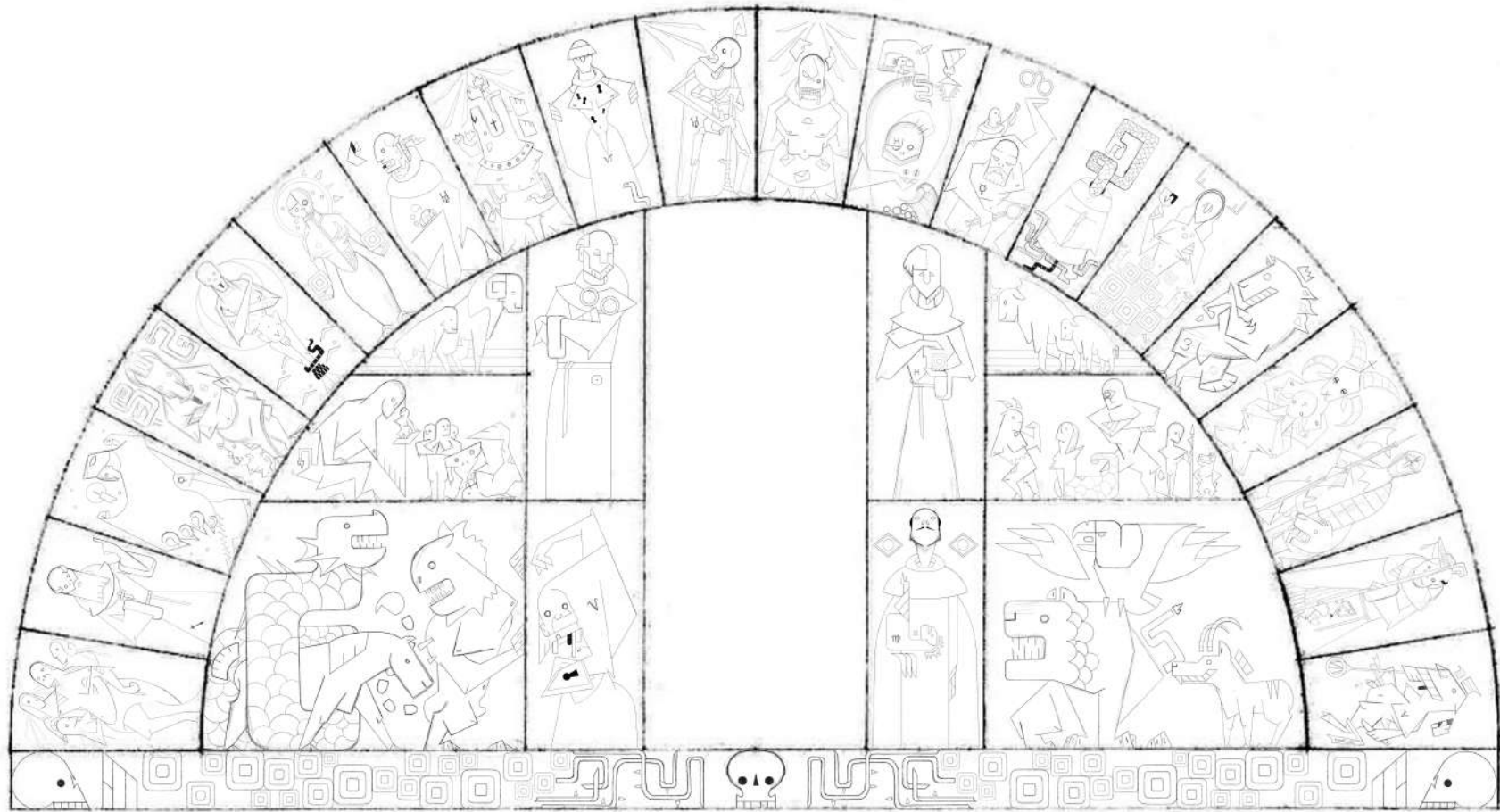
Para ello, uso las herramientas Escala, Rotar y Distorsionar de la pestaña Edición.

De igual modo, y para evitar posibles errores, trato con cada boceto en su propia capa (sin fusionarlas), por si tuviera la necesidad de trabajar sobre uno de ellos individualmente sin afectar a los demás.

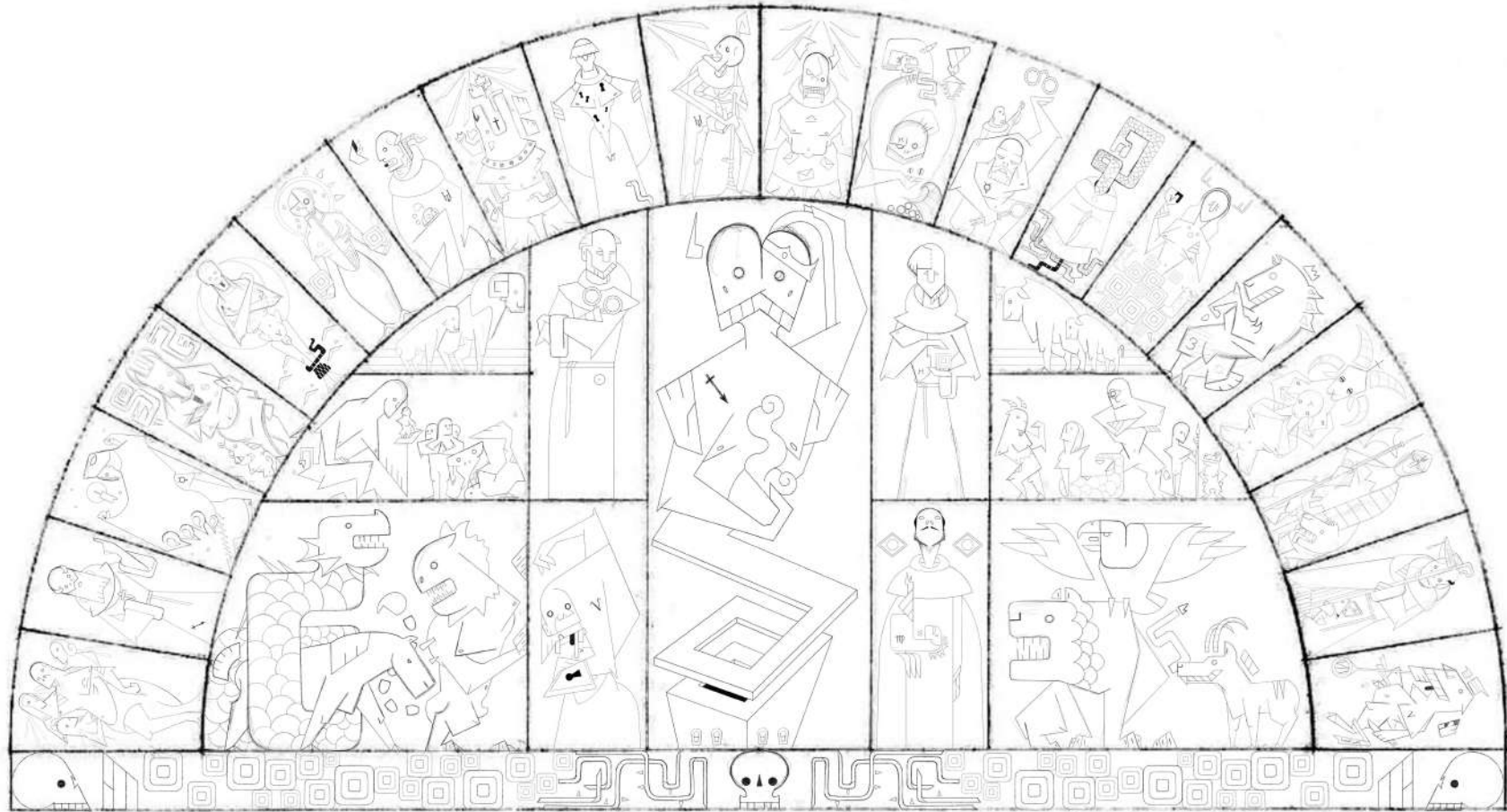


B. Paso 13.

El caso de La Biblioteca (piezas 25 y 34) es especial, ya que primero he de unir las mitades A y B del arco en un solo objeto para formar su compartimento. Posteriormente, se modifican sus dimensiones de la misma forma que con los otros bocetos.



C. Mitades A y B unidas. En el centro, el compartimento de La Biblioteca.



D. Paso 14. Esquema final.

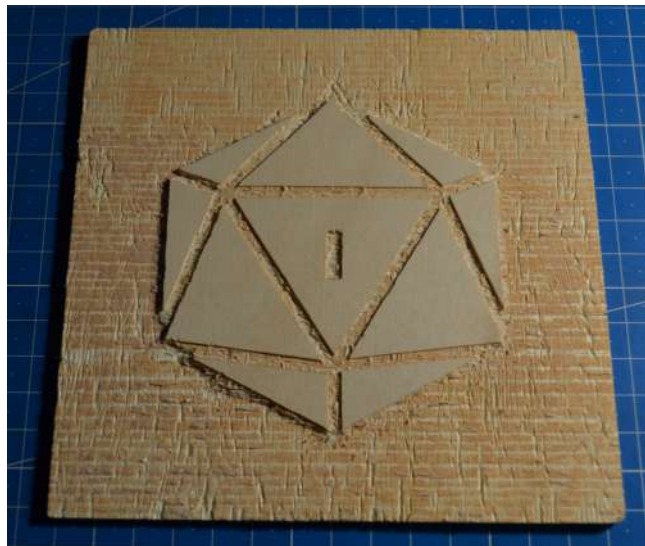
De cara a su impresión, guardo tanto el anverso del pórtico como su cara invertida. El primero, como referencia para servirme de orientación a la hora de pensar por separado cada pieza, sobre el soporte; la segunda, como medio para reproducir cada diseño en su plancha de madera correspondiente (de modo que al prensarlos queden del derecho).

E. Pruebas.

Previo a la fase de estampación hice una serie de pruebas con diferentes papeles y tintas, con el fin de escoger entre ellos los más adecuados para el proyecto.

Después de comprar como papeles de grabado el Heritage (300 g), el Archer (180 g) y el Rosaspina (220 g) utilizo las dimensiones de una plancha de madera (descartada en tercero) para recortar dos fragmentos por lámina (en caso de necesitar papeles de repuesto durante el prensado).

A su vez, como pretendo incluir un tono intermedio entre el soporte y las ilustraciones, grabo todavía más la plancha, de modo que al estamparla su contorno sea lo que quede marcado (en negro) en un espacio mucho más extenso del susodicho tono, facilitando las comparaciones entre combinaciones de colores.



A. Plancha de referencia.

El lunes diecinueve de octubre asisto al aula para efectuar las pruebas con los soportes. Antes que nada, preparo los siguientes pigmentos:

Dos tonalidades de blanco: combino el blanco con el amarillo en distintas proporciones para obtener tonos más cálidos.

Negro: se mezcla con amarillo para evitar tonalidades frías (como en los blancos).

Además, la tutora me ofrece como alternativas varios papeles Guarro, de distintos gramajes, para experimentar tanto con esos como con los míos.



B. Materiales A.



C. Materiales B. Obtención de los blancos.

Hice unas diez pruebas en total y he de decir que de entre todos los soportes, el Rosaspina es el que termina por ser seleccionado. No solo porque ya siento cierta afinidad por dicho papel sino por su calidad en el acabado, sus texturas y su tonalidad crema. Es más, la aplicación de los blancos sobre el Rosaspina le aportaba un atractivo aspecto a yeso, inexistente en los demás.



D. Pruebas A. En orden de izquierda a derecha: Rosaspina, Archer, Heritage.



E. Texturas en los Rosaspina.

La conclusión más relevante que saco de estas primeras pruebas es que, de seguir con la técnica orientada al vaciado de los contornos posiblemente me vea obligada a parchear los fondos con cinta de carroceros o similares, de manera que, tras el entintado, las zonas porosas permanezcan limpias. Esto es porque, por mucho que grabe, la madera sigue absorbiendo parte de la tinta; por ende, manchando los definitivos.

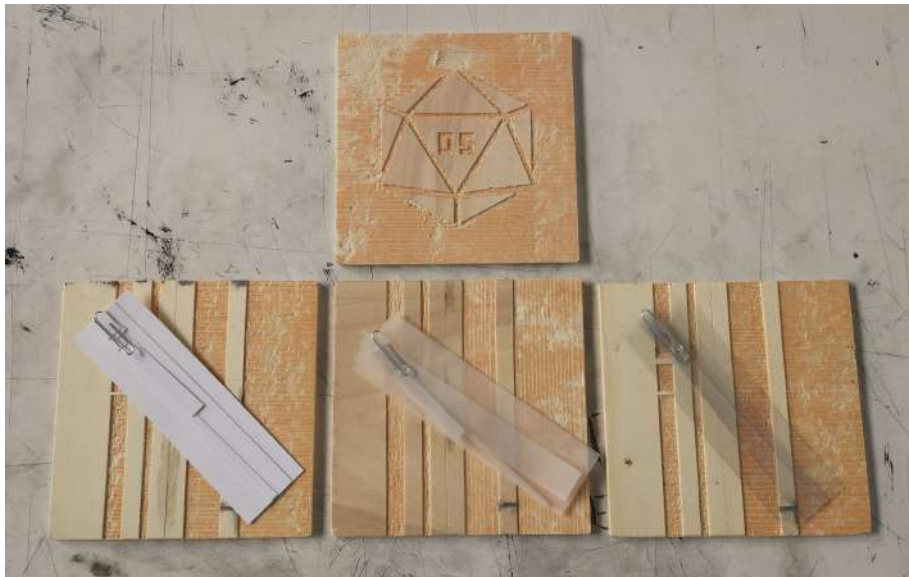
Debido a esto, también hice pruebas con una tablilla vaciada de forma que el color prominente fuese el negro, por si cambiaba de opinión al respecto de grabar las planchas en negativo o en positivo.



F. Pruebas B. Hechas sobre Guarro.

Antes de empezar a preparar la estampación definitiva, el viernes veintidós de enero fui al aula con el fin de hacer un par de pruebas de impresión que me dieran una idea sobre el modo más efectivo de evitar manchar las planchas con los tintes, si unas plantillas o unas bases de madera.

Para las pruebas con plantillas uso tres tablas grabadas con los mismos patrones para comparar el rendimiento de los materiales escogidos: cartulina, papel vegetal y acetato. En el caso de las pruebas con plataformas de madera, uso de nuevo una plancha descartada años atrás.



G. Materiales A. En orden de izquierda a derecha: cartulina, vegetal y acetato.



H. Materiales B. Prueba con plataformas de madera.

Los resultados con las plantillas fueron buenos. Sin embargo, los treinta y dos diseños de las piezas del arco son más complicados de cortar en patrones que los preparados para estas pruebas.

Como consecuencia, me he inclinado finalmente a usar las bases de madera (también con buenos resultados) a modo de plataformas para sostener el rodillo al nivel de los relieves y evitar, de esa forma, que toque los espacios vaciados, manchándolos.

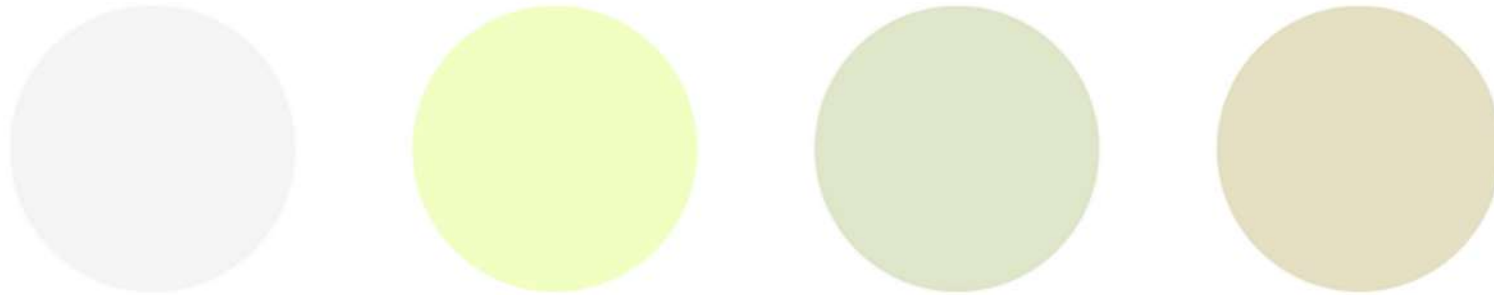


I. Pruebas con plataformas (arriba) y con plantillas (abajo). De izquierda a derecha: cartulina, vegetal y acetato).

Los preparativos finales consistieron en sacar los tonos para el color intermedio del soporte y para las ilustraciones, a fin de no verme escasa de tintes en mitad de la estampación.

Comienzo a experimentar con una pequeña cantidad de blanco sobre la que voy añadiendo, consecutivamente, poco a poco: amarillo, negro, rojo.

Inicialmente obtengo tres tonos distintos, de entre los que me decido por el más cálido al aportarme ese aspecto a la piedra natural que buscaba desde los resultados de las primeras pruebas con el Rosaspina.



J. Gama de blancos. Tonos A, B, C y D.

Las combinaciones para cada gama fueron las siguientes:

Tono A: blanco base.

Tono B: blanco base + amarillo.

Tono C: blanco base + amarillo + negro.

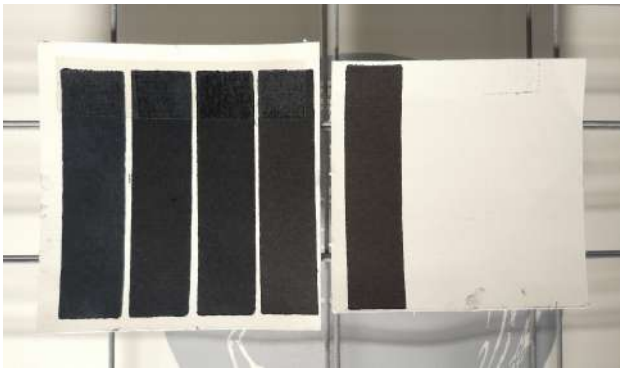
Tono D: blanco base + amarillo + negro + rojo.

Una vez seleccionado el tono D, este se reproduce de nuevo para el grueso de la tinta. Si bien tuve que ir agregando blanco extra para matizar la mezcla y que no se oscureciera demasiado.

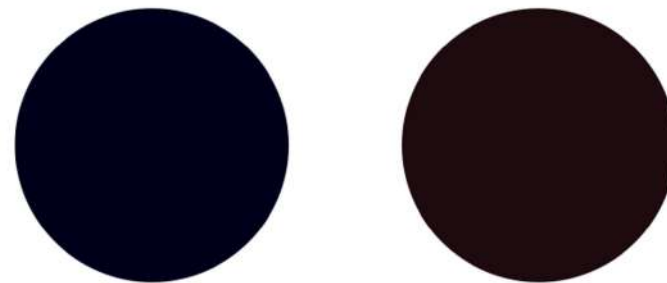


K. Proceso de obtención del tono intermedio para el soporte; desde la primera gama experimental hasta el proceso de reproducción del Tono D.

Para lograr el negro de las ilustraciones fui añadiendo dorado (tinta cedida por la tutora) hasta alcanzar la calidez que deseaba; comparando los tonos con el blanco previamente escogido, hasta dar con la combinación más acertada. He de añadir que, en la antigüedad, uno de los ingredientes más frecuentes para la elaboración de tintas era la cola color castaño. De ahí que la tonalidad elegida para la obra sea de un matiz pardo.



L. Proceso de obtención del negro para las ilustraciones.



M. Negro de base (izquierda) comparado con el definitivo para las ilustraciones (derecha).

F. Grabado de las tablillas.

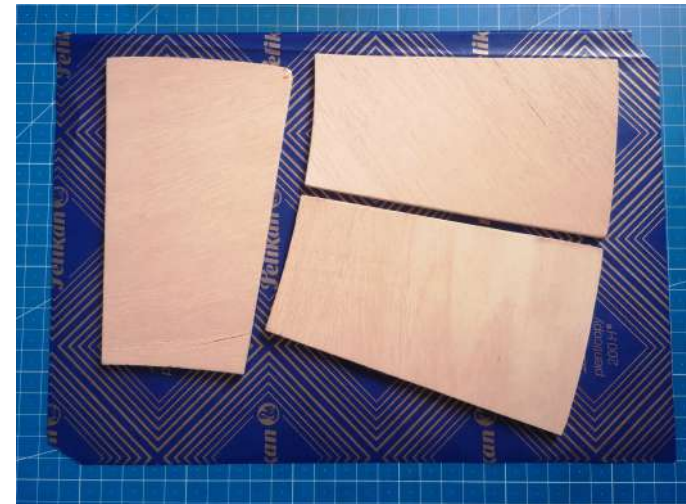
El proceso sigue con el fraccionamiento de los segmentos del arco impreso (cara invertida). Previamente compruebo, una por una, que el corte de las maderas coincida con los bordes de sus equivalentes en el papel.

Coloco cada tablilla sobre su espacio correspondiente, con sus anversos hacia el soporte. El grueso de sus contornos me sirve como apoyo para cortar las siluetas en el folio con mayor precisión.

Siguiendo el mismo procedimiento, recorto las láminas de calco a medida para cada plancha.



A. Paso 15. El sentido de rompecabezas de la obra queda manifiesto en esta fase.

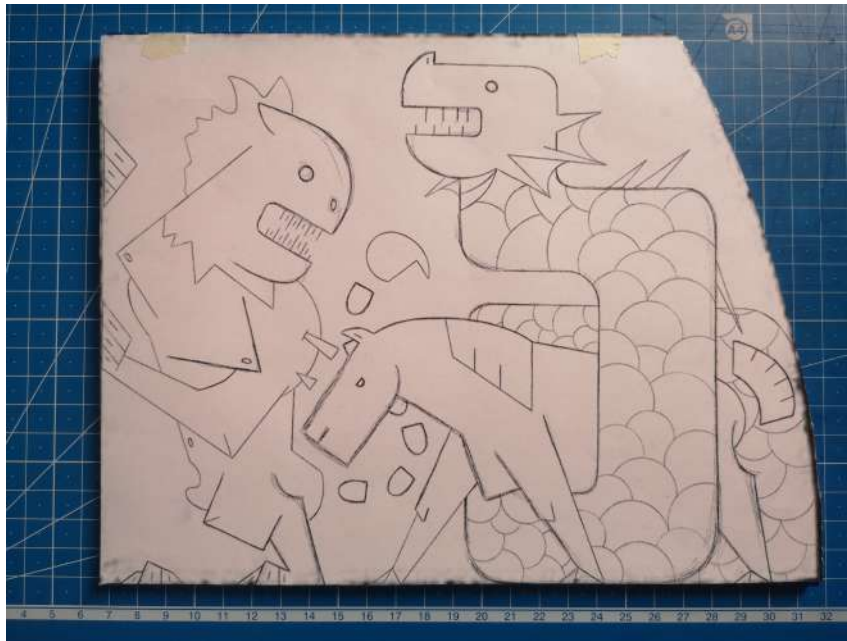


B. Paso 16.

De esta forma, al final contaremos para cada elemento del arco con: un boceto impreso (cara invertida), una pieza de madera y una lámina de papel carbón.

Uno cada grupo de tres componentes con cinta de carroceros (solamente por sus márgenes superiores, de modo que, al levantar los bordes despegados, estos me permitan ir revisando las delineaciones sobre la madera a medida que se tracen).

Regla en mano (y sin apretar demasiado) se trazan primero las rectas, para luego, pasar a las curvas, a mano alzada.

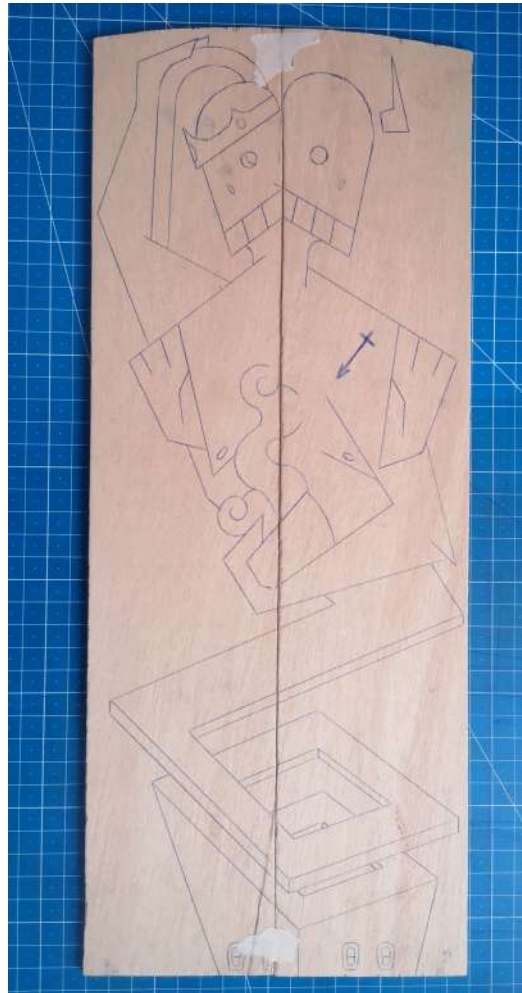


C. Disposición de los componentes (en orden: madera, calco y boceto).



D. Paso 17.

La Biblioteca vuelve a ser un caso especial. He de unir sus mitades impresas para poder plasmar todo el diseño sobre ambas maderas de una vez. Como no es simétrica, así me ahorro posibles errores de cohesión, consecuentes de una reproducción por separado.



E. Piezas 25 y 34 abocetadas.

Algunos de los detalles de los bocetos se corrigen con papel pinocho antes del calco, a modo de parches.



F. Parche de papel pinocho para modificar el diseño de uno de los peces en el boceto de Venancio.

Los materiales y herramientas utilizadas durante la fase de grabado fueron los siguientes:

Cúter

Dos formones

Gubia de punta seca

Piedra de amolar, agua y aceite

Regla

Adhesivo POXIPOL

Antes de la talla de las maderas, me aseguro de marcar unas equis de referencia en los bocetos para indicar las zonas asignadas al entintado. Mientras, las que no posean marcas serán las secciones a vaciar, es decir, las que necesitarán contornos anchos (derivados de paralelas) para delimitar su contenido en blanco.



G. Las equis marcan los relieves.



H. Vaciado y contorneo de las secciones blancas.

A la hora de grabar, me sirvo de una regla para guiar con precisión el cúter a medida que acoto los perfiles exteriores de las ilustraciones.

Una vez separadas las figuras del fondo, este se rebaja con formones; afilados con la piedra de amolar, humedecida y cubierta de aceite.



I. Rebaje del fondo.

Posteriormente, continúo con el vaciado de las secciones internas y el contorneo de las figuras. Dependiendo de los colores entre los que se circunscriban los contornos (blanco o negro, en este caso), los procesos de grabado difieren para cada uno:

Si el contorno interno debe ser blanco sobre un entorno negro, se marca un fino surco con el cúter, que abarque dicho contorno para, posteriormente, ensancharlo mediante la presión de la gubia sobre la hendidura previa, en el caso de ser una recta. De no ser rectas, simplemente se marcan **(1)**.

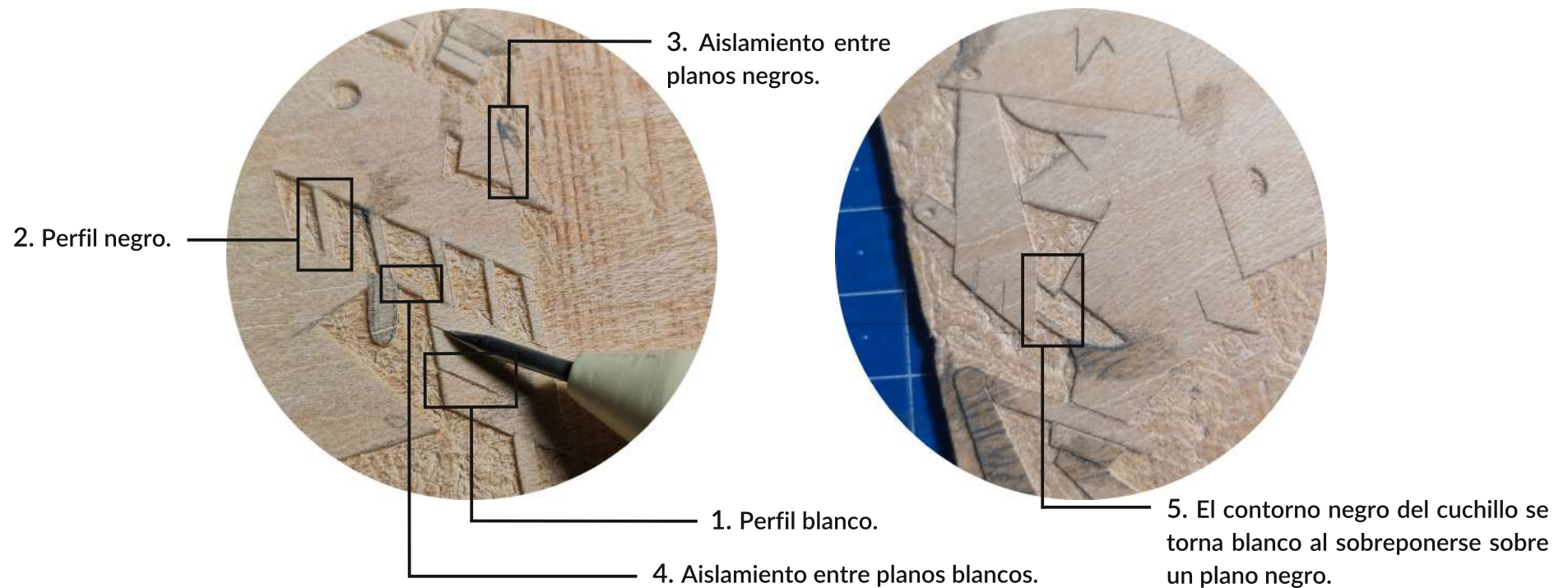
Si el contorno interno debe ser negro sobre un entorno blanco, meramente se mantiene en relieve, ya sean rectas o zonas más extensas **(2)**.

Si los contornos blancos o negros interaccionan entre sí, me oriento en base a estas normas:

Si son contornos negros, pero existen en planos distintos, se aíslan con una recta blanca **(3)**.

Si son contornos blancos, pero existen en planos distintos, se aíslan con una recta negra **(4)**.

Si los contornos deben entrar en contacto con un entorno que comparte sus mismos colores, entonces, y siempre que sea viable, se cambia su color al de su opuesto; para evitar superposiciones y dar un aspecto más abstracto (5).



Las esquinas son especialmente delicadas. Para evitar el desprendimiento de la madera, presiono uniformemente con el filo del cúter sobre las rectas que terminan en intersecciones (como los codos de los personajes), en lugar de pasar la hoja de un punto a otro. Los errores, como un fragmento desprendido, o las grietas del soporte, se corrigen con el POXIPOL (al endurecerse, hace las veces de contrachapado).



J. Escultura de las escamas con POXIPOL.



K. Reparación de las grietas del soporte.

Por último, allano las superficies de los fondos con los formones para dejarlas lo más lisas posibles.

G. Estampación.

Continuamos con el acondicionamiento del soporte. Para ello, encuadro las dos mitades en madera del arco sobre su Rosaspina correspondiente; ambas a la misma altura para que, al combinarse, sus contornos delineados se unan en el centro.

Para que la xilografía respire un poco, el espacio dado como margen tanto arriba como abajo y a los lados es de unos 4,5 centímetros.

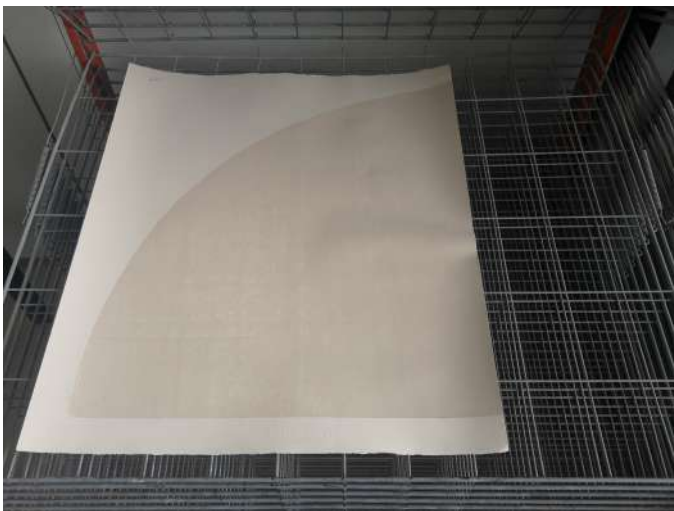
Las primeras piezas en ser estampadas son las propias mitades del arco (tono intermedio). Se les aplica el blanco con un rodillo para, inmediatamente después, prensarlas sobre cada uno de los soportes.



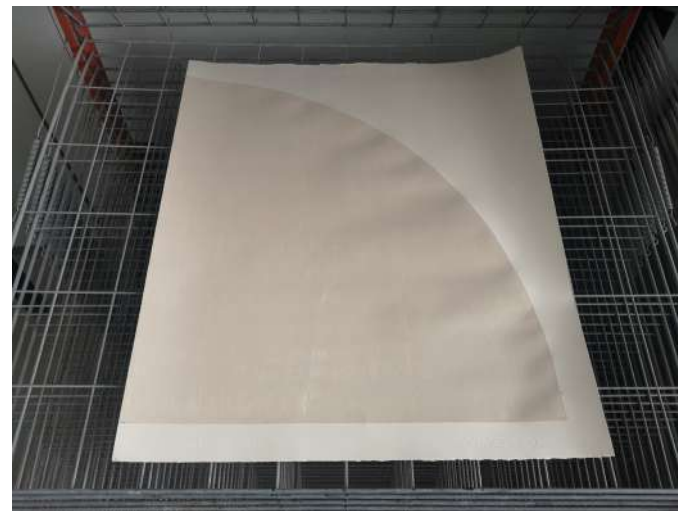
A. Paso 18. Ubicación del arco en los soportes.



B. Paso 19. Entintado del arco.



C. Paso 20. Estampación A del tono intermedio.

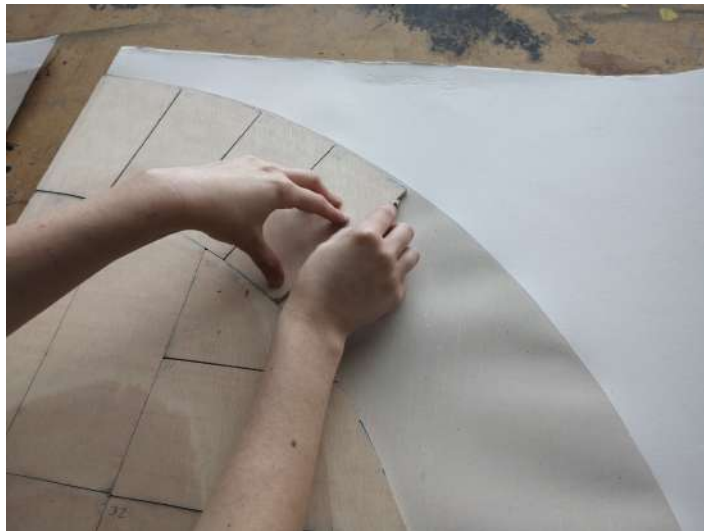


D. Paso 21. Estampación B del tono intermedio.

Una vez secos los soportes, se trazan los bordes de las planchas internas, aplicando muy poca presión con el grafito. De esta manera, sus posiciones dentro del arco quedan claras de cara a su posterior estampado.

Para comenzar con el proceso de entintado de las tablillas, aseguro las plataformas de madera a una de las mesas del aula con un par de sargentos. Entre ellas voy colocando, una a una, las planchas, asegurándome que queden lo más ceñidas posibles.

Posteriormente, entinto suavemente la superficie de las piezas con un rodillo más rígido (más eficaz para no manchar los fondos de los relieves).



E. Paso 22.



F. Paso 23. Entintado de las tablillas.

En ocasiones, tuve que pegar con POXIPOL elementos que se despegaban al pasarles el rodillo; o, inclusive, esculpir de cero los fragmentos perdidos, también con el adhesivo.



G. En este caso, el fragmento suelto se pega en lugar de esculpirse.

Coloco sobre la prensa el soporte que se corresponda con la tablilla entintada a prensar en ese momento. Se ubica la plancha en su lugar asignado, y se estampa; midiendo constantemente el nivel de presión adecuado para cada una.



H. Prensa.



I. Paso 24. Estampación de las tablillas.



J. Obra final.

Limpio los restos de talco (utilizado para secar las manchas de tinta de las planchas y enmascarar sus huellas sobre el soporte); primero, eliminando el exceso con un cepillo. Y segundo, retirando el sobrante con una goma.



K. Proceso de limpieza del talco.

Con la misma goma, borro todos los posibles desperfectos del soporte. Por último, firmo la obra como P/A (o Prueba de Artista).

H. Enmarcado.

Una vez finalizado, llevé el díptico a la tienda de enmarcación Cuadros Torres en San Cristóbal de La Laguna, a fin de que me lo enmarcaran.

La atención por parte de las empleadas fue impecable, además de valiosa de cara a elegir el marco más apropiado de entre todos los que me propusieron. Al final me decido por uno que despierta poderosamente mi interés por encima del resto: un marco con apariencia de estar construido en hierro envejecido (con tachuelas decorativas). Muy acorde para contener una obra inspirada en la estética del Medievo.

Además, la tonalidad oscura del marco, unida a la del soporte sobre el que se suspende el grabado, favorece el realce del contraste entre los blancos y los negros.

El enmarcado también es flotante, lo que permite que la obra respire mucho mejor dentro de la caja.



Ficha técnica

Título: "Tinta sobre la Rosa"
Autora: Irene Plasencia Orihuela
Técnica: Grabado en relieve: xilografía.
Medidas: 83,4 x 135,4 cm. Marco incluido.
Tirada: 1/1

Firmada y datada con año en la esquina inferior derecha.

Soporte: 2 láminas Rosaspina de 71 x 61,4 cm.
Madera: Contrachapado.
Año: 2021

Catálogo de Ilustraciones

Pieza número 1. Ubertino da Casale	85	Pieza número 16. Brunello	107
Pieza número 2. Michele de Cesena	87	Pieza número 17. Los campesinos	108
Pieza número 3. Adelmo da Otranto	89	Pieza número 18. Los soldados	109
Pieza número 4. Venancio de Salvemec	90	Pieza número 19. El clero	110
Pieza número 5. Berengario da Arundel	92	Pieza número 20. El libro	112
Pieza número 6. Severino de Sant'Emmerano	93	Pieza número 21. Guillermo de Baskerville	113
Pieza número 7. Malaquías de Hildesheim	94	Pieza número 22. Adso de Melk	115
Pieza número 8. Abbone da Fossanova	95	Pieza número 23. Jorge de Burgos	116
Pieza número 9. Bencio de Upsala	97	Pieza número 24. Bernardo Gui	117
Pieza número 10. Alinardo da Grottaferrata	98	Piezas número 25 y 34. La Biblioteca	118
Pieza número 11. Remigio da Varagine	100	Piezas número 26 y 33. El ornamento	119
Pieza número 12. Salvatore de Monferrato	101	Piezas número 27 y 30. Los animales del monasterio	120
Pieza número 13. Nicola da Morimondo	102	Piezas número 28 y 31. Los pueblos desconocidos	121
Pieza número 14. Aymar d'Alessandria	104	Piezas número 29 y 32. Los monstruos	122
Pieza número 15. La Rosa	105		



Pieza número 1. Ubertino da Casale

Descripción: muy blanco y de rostro imberbe. Sus dedos son largos y delgados, con la piel tensa adherida a los huesos.

Simbolismo: medio desnudo junto a sus tres mensajeras celestiales, imitando la pose del *Éxtasis de Santa Teresa*.

Tomo como inspiración el grupo escultórico *Éxtasis de Santa Teresa*, del artista Gian Lorenzo Bernini, con el que estudia la experiencia de Santa Teresa de Ávila durante su transverberación con Dios.

El angel de la obra original es reemplazado por tres importantes amigas del anciano, admiradas tanto como mujeres como por santas, siendo estas: Chiara da Montefalco, Margherita da Città di Castello y Ángela da Foligno. Por ellas, siente un profundo afecto, puro y espiritual; es decir, el amor propio de los hombres que aman a sus amigos y a Dios.

Ese estado extasiado de Ubertino es engendrado por un amor especial hacia la Virgen María; insignia de la feminidad sublimada en contra de la esencia terrenal y pecaminosa de las hembras comunes.

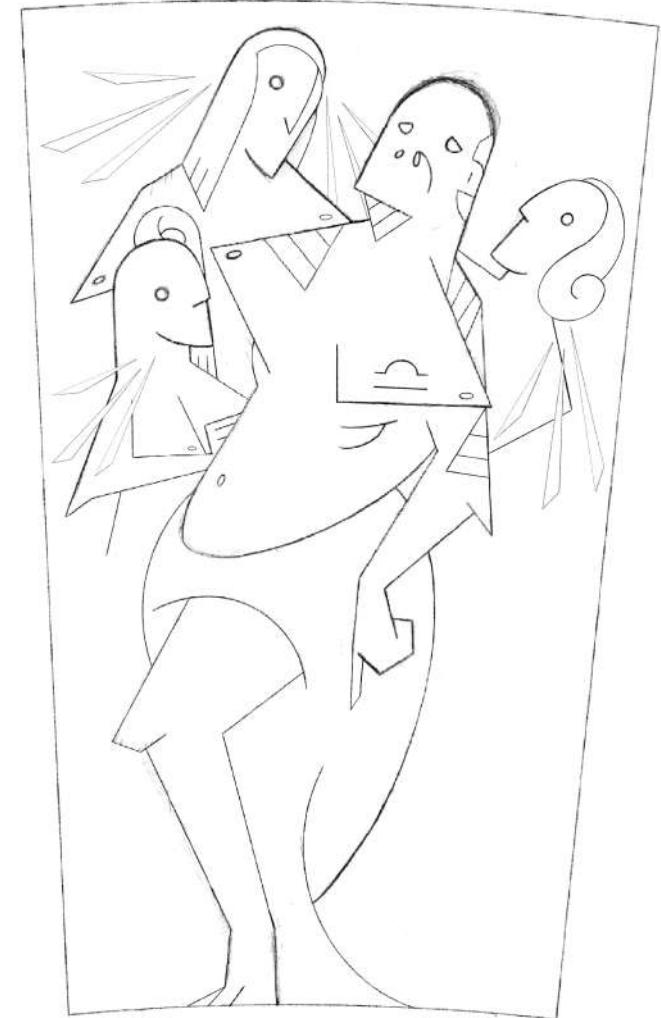




Fig. 28 "Éxtasis de Santa Teresa" de Gian Lorenzo Bernini. 1652.

Pieza número 2. Michele de Cesena

Descripción: me baso en una representación pictórica real del teólogo franciscano.

Simbolismo: no se destaca nada en especial.

Fue un hombre de cierta importancia histórica, aunque no desempeña un papel muy destacado en la novela. Pese a no contar con simbolismo propio, lo represento como el orador que demuestra ser en la historia, alzando el dedo, al igual que Sócrates en *La escuela de Atenas*.



Fig. 29 Retrato de Michele de Cesena.



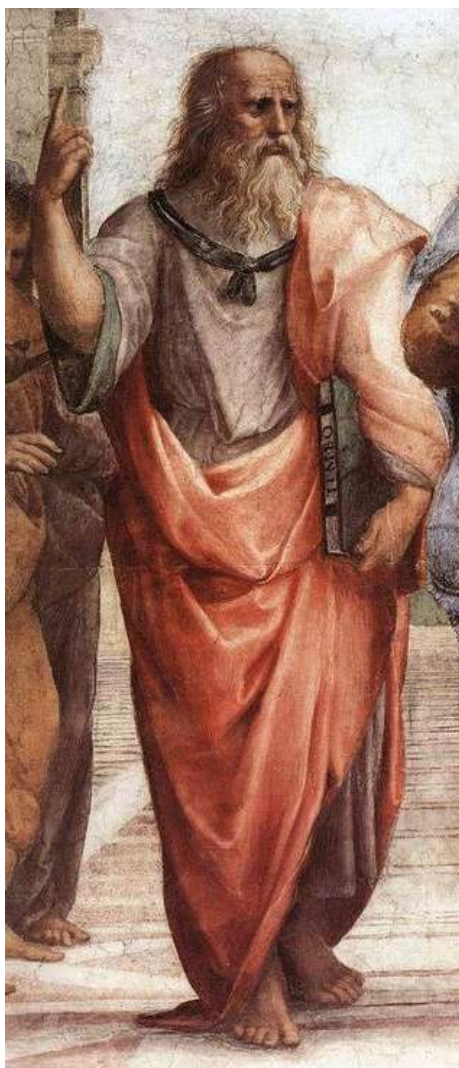


Fig.30 Sócrates en "La escuela de Atenas". 1511.

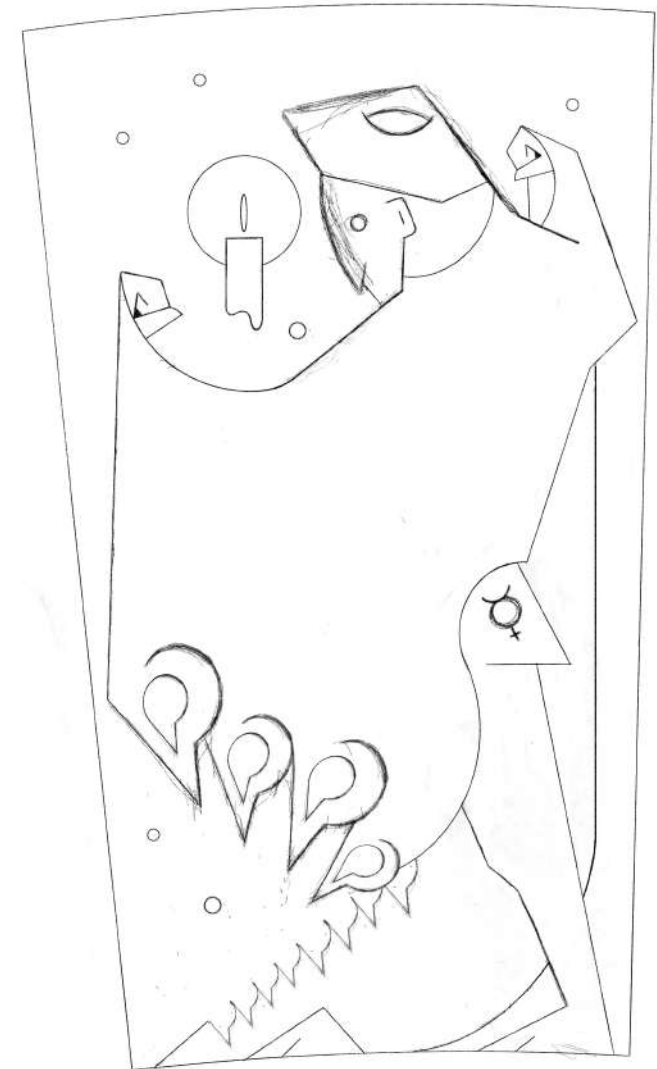
Pieza número 3. Adelmo da Otranto

Descripción: hombre de esencia femenina.

Simbolismo: envuelto en una capa con forro de brasas. Sostiene un cirio mientras la nieve cae a su alrededor.

El entorno nevado y la capa en llamas vienen motivados por la historia, en la que Berengario cree ver una aparición fantasmal de Adelmo en el cementario tras su muerte. El cirio queda suspendido en el aire para dar más aires de irrealidad a la visión de Berengario.

Adelmo era miniaturista. Por eso quise adaptar algunas de sus ideas en las demás ilustraciones, como el papa con forma de zorro en la pieza 19 o la mantícora de la pieza 29. Guillermo opina que, aunque parodias, las miniaturas de Adelmo cantaban a la gloria de Dios y a sus diversas manifestaciones, aún en los seres más risibles o tenebrosos.



Pieza número 4. Venancio de Salvemec

Descripción: no se destaca nada en especial.

Simbolismo: se presenta como Aristóteles en *La escuela de Atenas*, pero con cabeza de asno. Es enaltecido por un cerdo y un pez semihumanos.

Por motivos de espacio tuve que cambiar de sitio a los animales acompañantes. El cerdo, en lugar de estar postrado, se esconde tras Venancio. El pez (sin atisbos humanoides) se sitúa en la zona superior multiplicado por dos.

Los peces y la cabeza de asno son referencias a la creencia de Venancio de que las parodias, chistes, acertijos, etc... además de entretenimientos para los hombres sencillos, pueden ser para los hombres doctos un vehículo para la reflexión. Pone como ejemplos el enigma del pez de Simposio y *Lucio o el asno*, novela satírica de Luciano de Samósata.

Venancio es además traductor de griego, y adepto de la obra de Aristóteles.

En *El nombre de la rosa*, Venancio es encontrado muerto dentro de una tinaja de sangre de cerdo. De ahí la presencia del animal.

La lengua y dedos negros son el efecto secundario del veneno que causa las muertes en la novela.

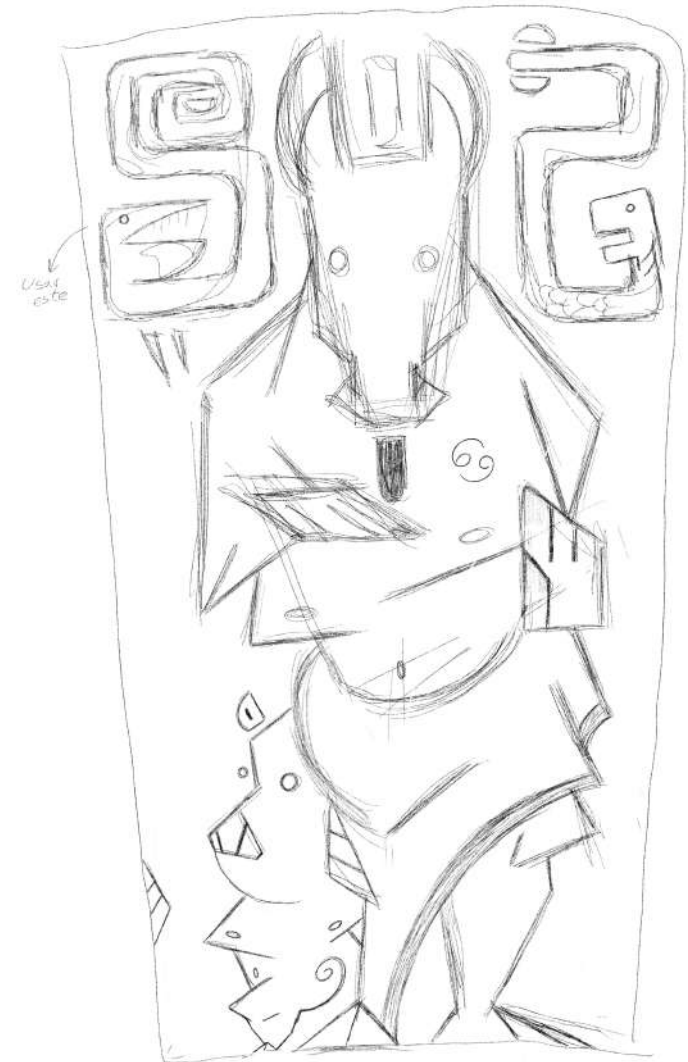




Fig. 31 Aristóteles en "La escuela de Atenas". 1511.

Pieza número 5. Berengario da Arundel

Descripción: muchacho nervioso y descolorido. De mirada lasciva.

Simbolismo: yace con sus partes pudendas al descubierto en un entorno con ondas que representan las aguas. Su postura recuerda a la de una momia.

La media luna surge a consecuencia de unos arcos que hice de referencia para la disposición de unas hojas de lima que al final fueron descartadas. Como símbolo de feminidad, el astro se relaciona con la homosexualidad de Berengario.

En la novela nos enteramos de una subtrama centrada en el puesto de bibliotecario de la abadía, que le fue robado a Alinardo, uno de los monjes italianos, por Jorge, hace décadas. Desde entonces, este último ha sido el encargado de nombrar a los ayudantes de los bibliotecarios, entre ellos, Berengario, desde las sombras. Como los bibliotecarios suelen convertirse con el tiempo en abades de la abadía, los italianos (representados por las serpientes) traman la forma de deshacerse del abad actual (quien fue escogido también por Jorge) y hacerse con el control de la biblioteca y del monasterio.

Berengario muere ahogado en una bañera a causa del veneno, de ahí las ondas de agua.



Pieza número 6. Severino de Sant'Emmerano

Descripción: sin la mitad del cráneo, con una mirada de terror.

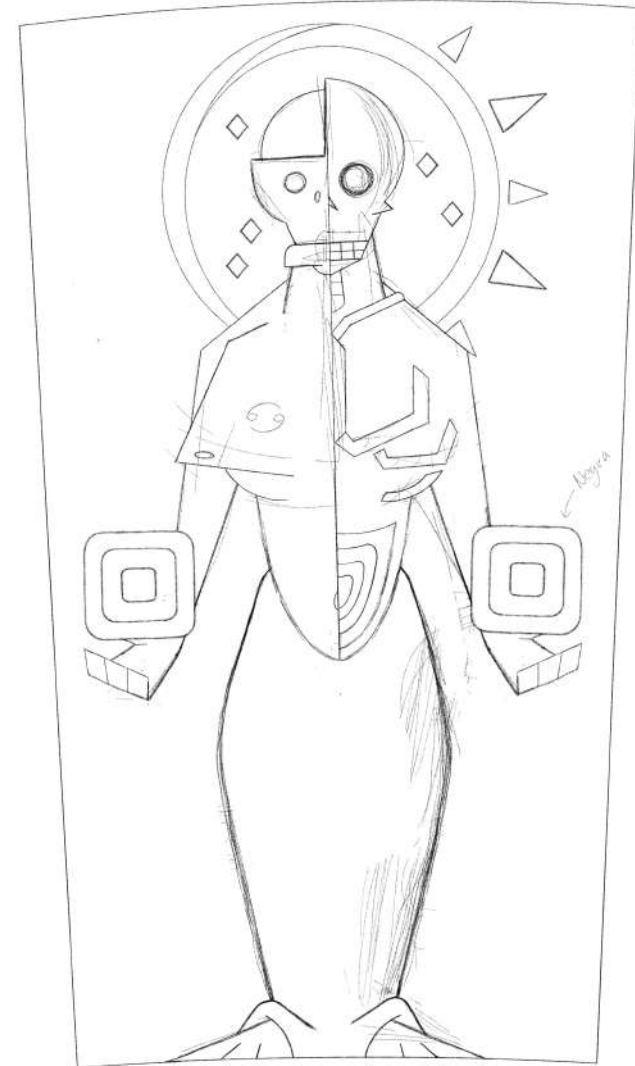
Simbolismo: remedios y venenos. La mitad del cuerpo está al descubierto, como un modelo de anatomía. Presentes el sol, la luna y las estrellas.

El sol, la luna y las estrellas hacen referencia al arma con el que le asesinan, una esfera armilar. Era el herbolario de la abadía, por lo que porta en sus manos una rosa de color blanco (los remedios) y una de color negro (los venenos).

Como conocedor del cuerpo humano, lo represento como un modelo anatómico.



Fig. 32 Esfera armilar.



Pieza número 7. Malaquías de Hildesheim

Descripción: alto y muy delgado, con extremidades grandes y sin gracia. Su nariz es afilada y sus sienes cóncavas. Asimismo, me inspiro en el aspecto de Volker Prechtel en la película de 1986.

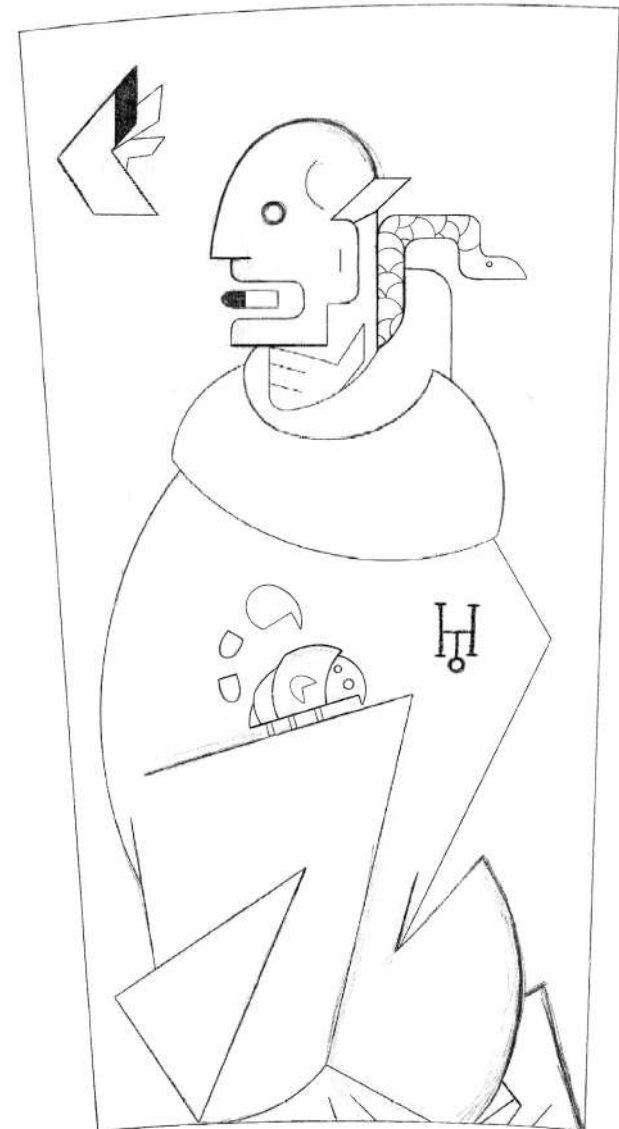
Simbolismo: acompañado de escorpiones.

Malaquías se retuerce por el veneno del libro maldito. Moribundo, antes de morir le dice a Guillermo que uno de los monjes le había advertido sobre dicho veneno que, en sus palabras, tiene el poder de mil escorpiones.

Como el actual bibliotecario, tiene una serpiente enroscada al cuello que simboliza las intenciones de los italianos.



Fig. 33 Volker Prechtel como Malaquías.



Pieza número 8. Abbone de Fossanova

Descripción: no se destaca nada en especial.

Simbolismo: postura de crucificado, pero postrado, espirando llamas por el morro de su escafandra con forma de toro, mientras la luz le envuelve. Sostiene una cruz con gemas incrustadas.

La corrección más destacable con respecto a la idea original es su pose de crucifixión (un gesto que el abad hace en un momento dado cuando le baña la luz de la capilla), que por falta de espacio he de repensar. Para mantener la beatitud que buscaba con el diseño, hice a Abbone con ambas manos en posición de plegaria.

Las gemas del patrimonio de la abadía se simplifican en una corona que, no solo hace referencia a la opulencia del clero, sino al hecho de que los nobles, en la Edad Media, se arrodillaban ante los bienes de la Iglesia.

La escafandra con forma de cabeza de toro simboliza su muerte. Por accidente, queda atrapado en el pasadizo secreto que lleva a la biblioteca momentos antes de que arda, muriendo por asfixia y por las quemaduras, como en un toro de Falaris.

La serpiente enroscada representa el deseo de los italianos por usurpar su cargo.

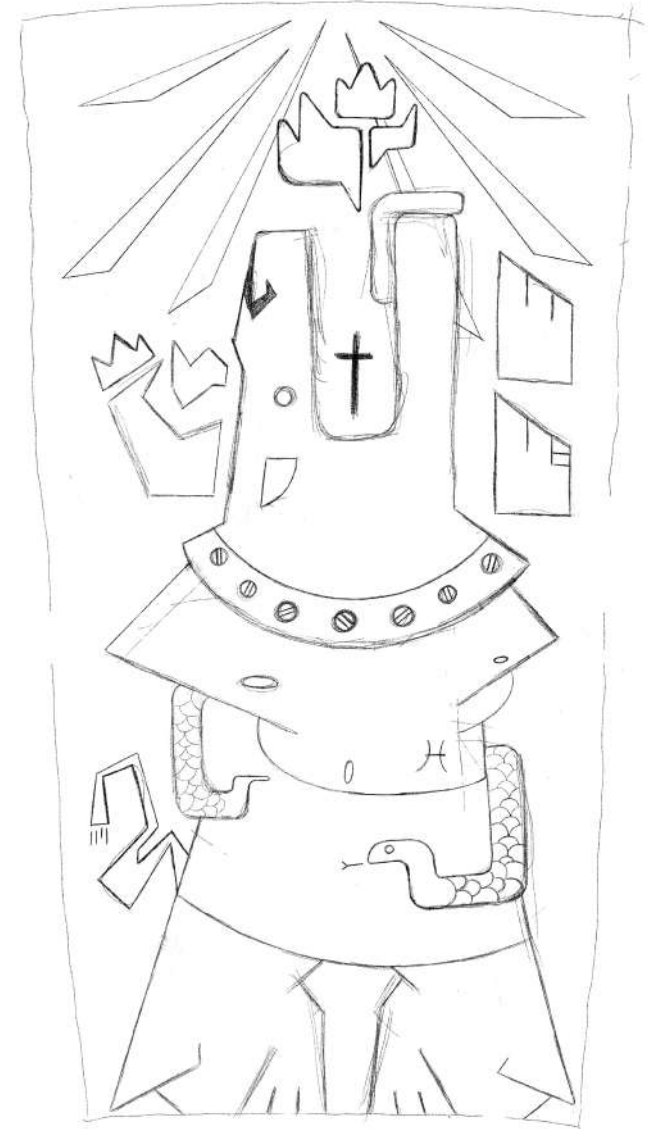




Fig. 34 Toro de Falaris (instrumento de tortura). El condenado era introducido dentro para, posteriormente, encender una hoguera bajo la estatua (hecha de bronce) y dejar que se abrasara en su interior.

Pieza número 9. Bencio de Upsala

Descripción: me baso en el Bencio interpretado por Benjamin Stender en 2019 para la serie de televisión.

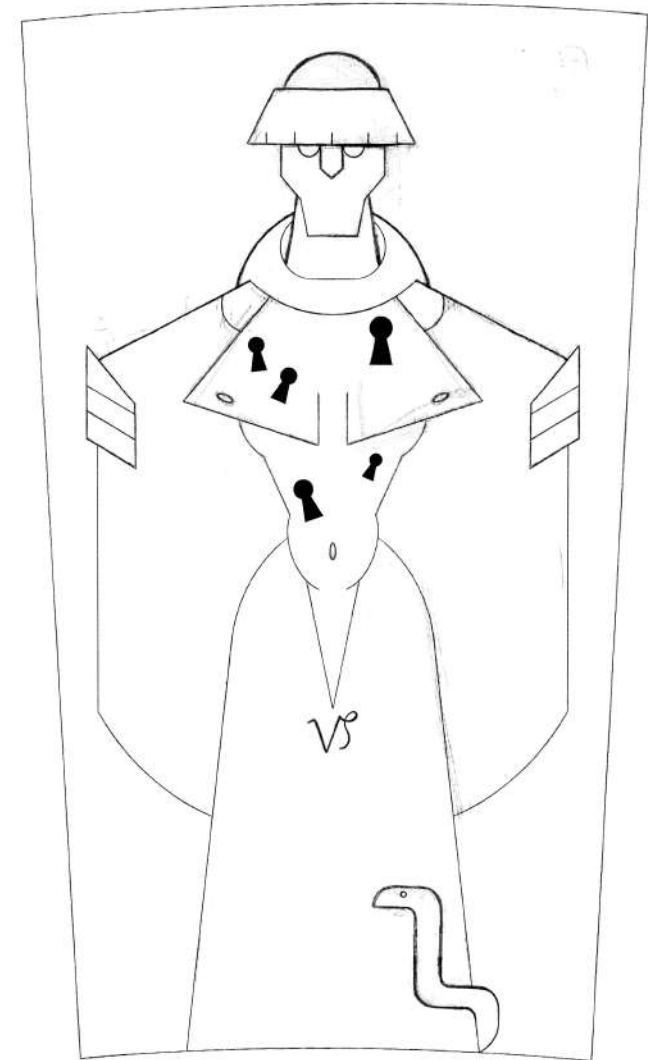
Simbolismo: cubierto de ojos de cerradura. Entrega su cuerpo y su alma a cambio de conocimiento.

Los ojos de cerradura representan su infinita curiosidad, su ambición y su deseo enfermizo por lograr conocimientos a toda costa, incluso si eso supone vender su cuerpo y su alma.

Muerto Berengario, Bencio es nombrado nuevo ayudante de Malaquías. Un puesto que le pone en el punto de mira de los italianos.



Fig. 35 Bencio (a la izquierda) interpretado por Benjamin Stender.



Pieza número 10. Alinardo da Grottaferrata

Descripción: anciano centenario y vulnerable.

Simbolismo: osario. Las siete trompetas del Apocalipsis.

La postura de Alinardo es una referencia a Caronte, el barquero del Inframundo griego. El anciano es el que le da a Guillermo el quid para acceder en secreto al Edificio, sobre el que se halla la biblioteca. Se convierte en un guía sumamente importante para el avance de la historia.

Además, es el primero en referirse a la biblioteca como un laberinto.

Dado que el acceso secreto pasa por un osario, retrato a Alinardo como un muerto que orienta a los protagonistas a través de una particular versión del Hades.

Se aguanta sobre una trompeta, pues el anciano es el responsable de que los primeros asesinatos se conecten con el advenimiento del Apocalipsis y el sonar de sus siete trompetas.

La serpiente conecta a Alinardo con el conflicto de los bibliotecarios, siendo el principal afectado por el usurpamiento del puesto por parte de Jorge (hace décadas). Un puesto que, según los italianos del monasterio, era suyo por derecho.

Los rayos de luz hacen alusión a la vez que Guillermo describe el precario estado mental de Alinardo como una "divina locura".

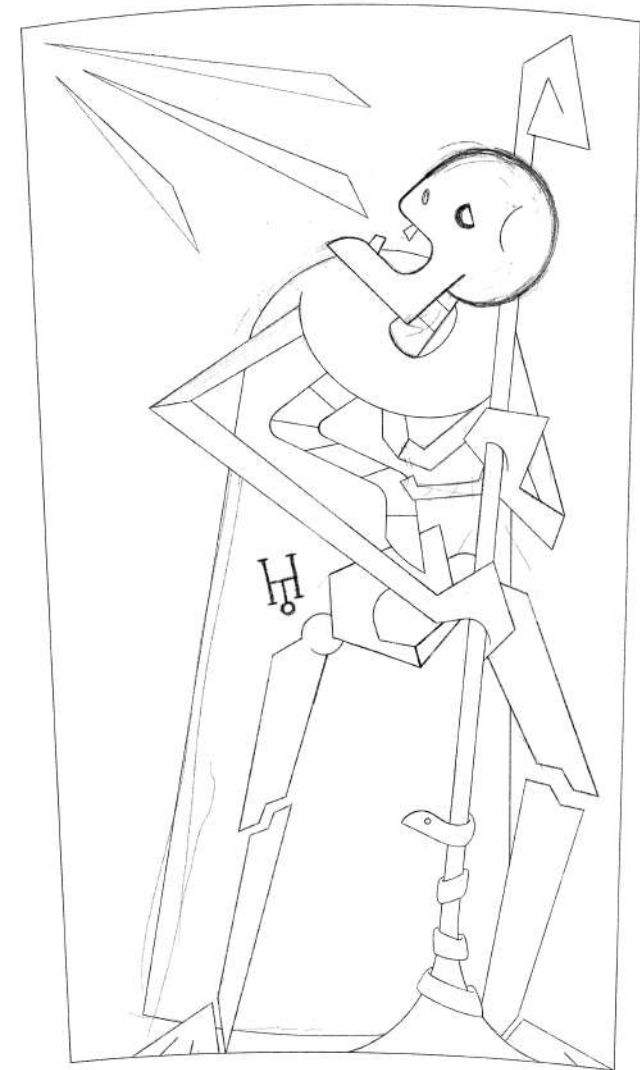




Fig. 36 "La barca de Caronte" de José Benlliure Gil. 1919.

Pieza número 11. Remigio da Varagine

Descripción: menudo, canoso y tan grueso como robusto.

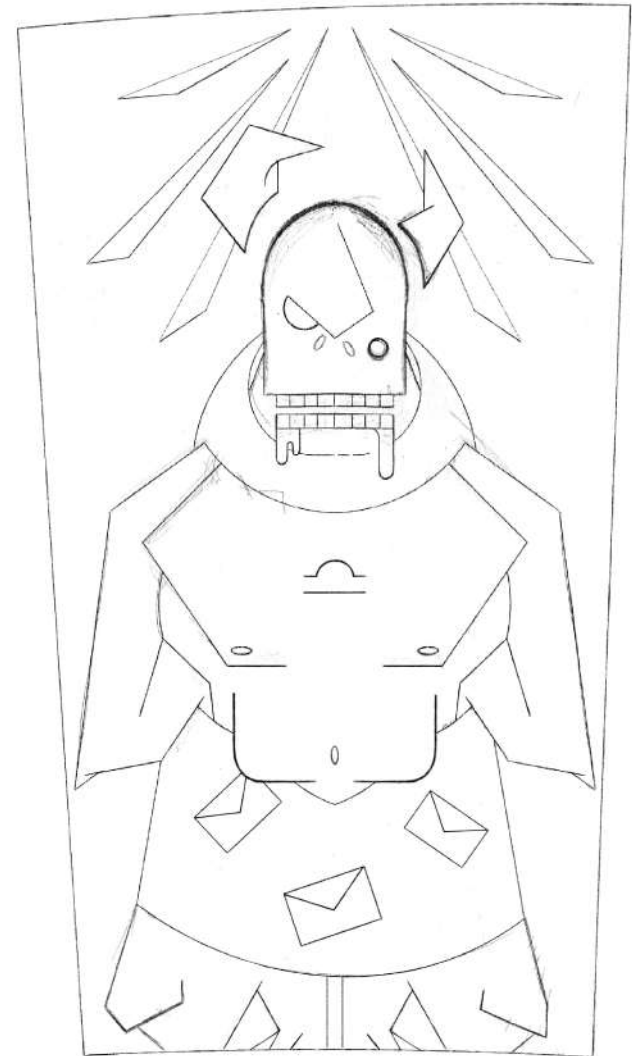
Simbolismo: poseso e iluminado, sostiene sus cartas medio desnudo.

En los últimos compases de la trama descubrimos que Remigio fue, hace años, uno de los seguidores de Dulcino, un predicador condenado por la Iglesia por herejía. Tiempo antes de ser prendido, el fray le había confiado a Remigio unas cartas para que las entregara a varios partidarios de su causa.

Con todo, durante su juicio ante el inquisidor Bernardo, Remigio declara que, no solo no hizo entrega de las cartas, sino que el prendimiento de Dulcino fue propiciado por él mismo, al facilitar el acceso a su guarida a cambio de un salvoconducto para escapar.

Al saberse condenado por herejía, traición y por los asesinatos de la abadía (pese a no ser el culpable de estos últimos), Remigio reivindica sus actos con los dulcinistas (inclusive los homicidios de muchos miembros de la Iglesia) en un estado casi extasiado, de ahí que el personaje tenga la apariencia de un demonio iluminado por luz celestial.

Las cartas caen de su hábito para acentuar su naturaleza de secreto.



Pieza número 12. Salvatore de Monferrato

Descripción: desgarrado como un simio. Su rostro recuerda a los mascarones de las iglesias, sin frente y castigado de eccemas. Su nariz son dos cavidades enterradas en la carne. Su boca es amplia, más ancha por la derecha que por la izquierda, sin labio superior, y con dientes como de perro.

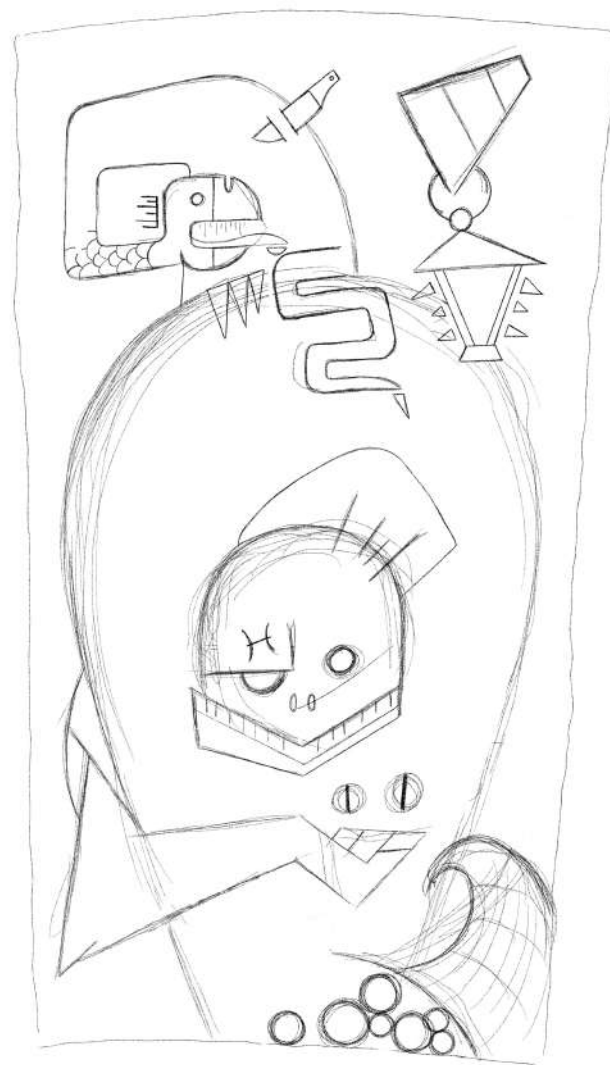
Simbolismo: sosteniendo los componentes para su hechizo de amor. El apetito voraz de Salvatore se representa con una cornucopia.

Harto de que las muchachas del pueblo le repudien, Salvatore le cuenta a Adso sobre una magia muy poderosa, infalible para seducir a cualquier fémina. Los componentes que necesita son los ojos de un gato negro, que de primeras Salvatore confunde con un basilisco, monstruo que simboliza otro de los ingredientes del hechizo: huevos de gallina negra.

Sobre su apetito por la comida y la bebida, Salvatore cree en el imaginario país de Jauja, un territorio donde las viandas crecen en los árboles y los hombres son capaces de satisfacer todos sus deseos. El país queda representado con la cornucopia y con el cuchillo clavados en la piel del basilisco, un guiño al cuadro *El país de Jauja* de Pieter Brueghel.



Fig. 37 Detalle en "El país de Jauja". 1567.



Pieza número 13. Nicola da Morimondo

Descripción: no se destaca nada en especial.

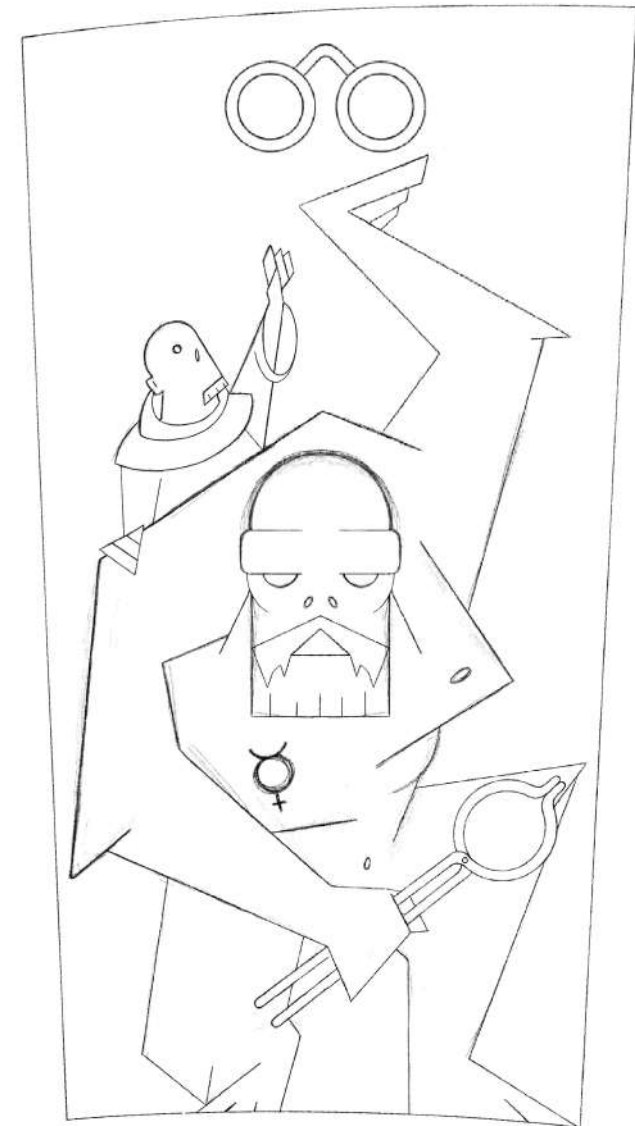
Simbolismo: sostiene las lentes de Guillermo. Mientras, es ascendido por un gigante maestro vidriero.

Discutiendo con Nicola sobre las artes de antaño, Guillermo usa como metáfora el verse aupado por gigantes para defender la herencia de los grandes maestros del pasado, sobre la que los hombres del presente se apoyan para conseguir nuevas metas.

Para el gigante me baso en la figura del dios griego de los artesanos, Hefesto. Ambos alzan las lentes de Guillermo como si fueran un nexo entre el pasado y el futuro.



Fig. 38 Lentes de Guillermo.



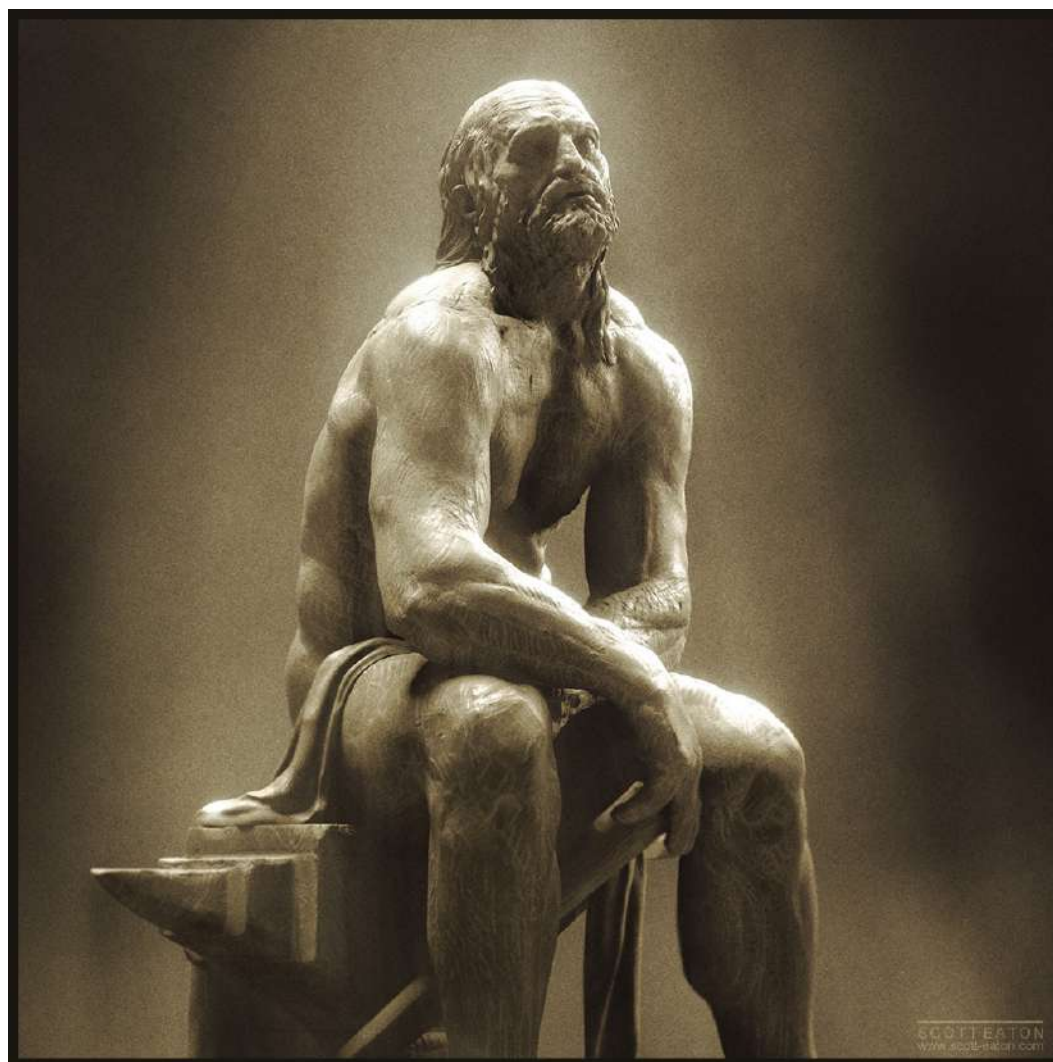


Fig. 39 Escultura digital de Hefesto creada por el artista Scott Eaton.

Pieza número 14. Aymaro d'Alessandria

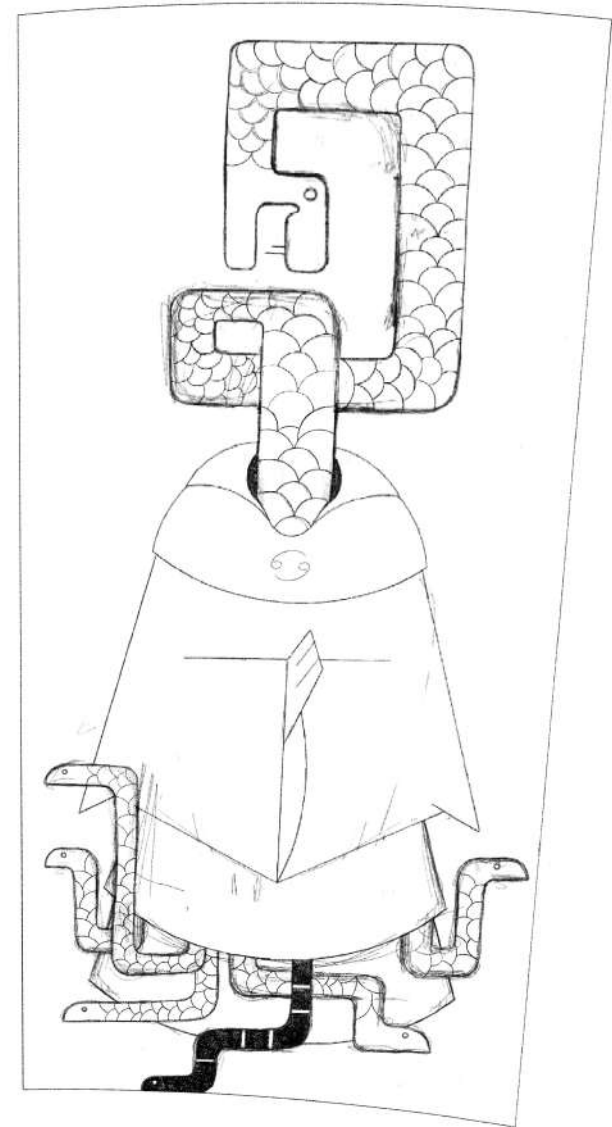
Descripción: una sonrisa constante de mofa adorna sus labios.

Simbolismo: nido de víboras.

Aymaro es uno de los italianos con más presencia en la historia, de modo que lo represento como un nido de serpientes del que parten el resto de víboras hambrientas por el puesto de bibliotecario.



Fig. 40 Me baso en la apariencia del "anfitrión de alimañas", un enemigo del videojuego "Bloodborne".



Pieza número 15. La Rosa

Descripción: muchacha de tez blanca. Sobre el esbelto cuello sus ojos son claros, su nariz pronunciada y su cabellera como un rebaño de ovejas.

Simbolismo: supremo exponente del amor sublimado en la feminidad. Es compendio de delicias sembradas sobre una dermis que se torna del color de la virgen negra del *Cantar*. Sostiene una copa con un veneno mortal.

La Rosa es entendida, desde mi punto de vista, de tres maneras distintas en la novela: como sirvienta del pecado, como ser de esencia divina y bondadosa, y como encarnación de las delicias mundanas.

En referencia al modo en que Adso parece vislumbrarla en todo ser vivo y elemento de la naturaleza tras yacer con ella, la represento con forma de dríade, con cuernos de ciervo. Asimismo, en su sueño premonitorio, el muchacho la ve sosteniendo una copa con veneno.

Como referencia a su esencia pura y al misterio que supone su nombre, se envuelve en un manto de rosas negras que transitan hacia la piel, blanca como la nieve, aludiendo a esa inocencia en sus actos, y a cuando Adso la reverencia como a una virgen negra del *Cantar de los Cantares*.

Sin embargo, las espinas y cabezas de dragón son reminiscencias de la maldad que otros hombres le atribuyen, como si fuera la meretriz de Babilonia; pernicioso y corrupta para ellos.

Debo añadir que los dragones están inspirados en una interpretación de la meretriz de Babilonia por parte de la empresa Atlus para uno de sus videojuegos, conocida como Madre Harlot.

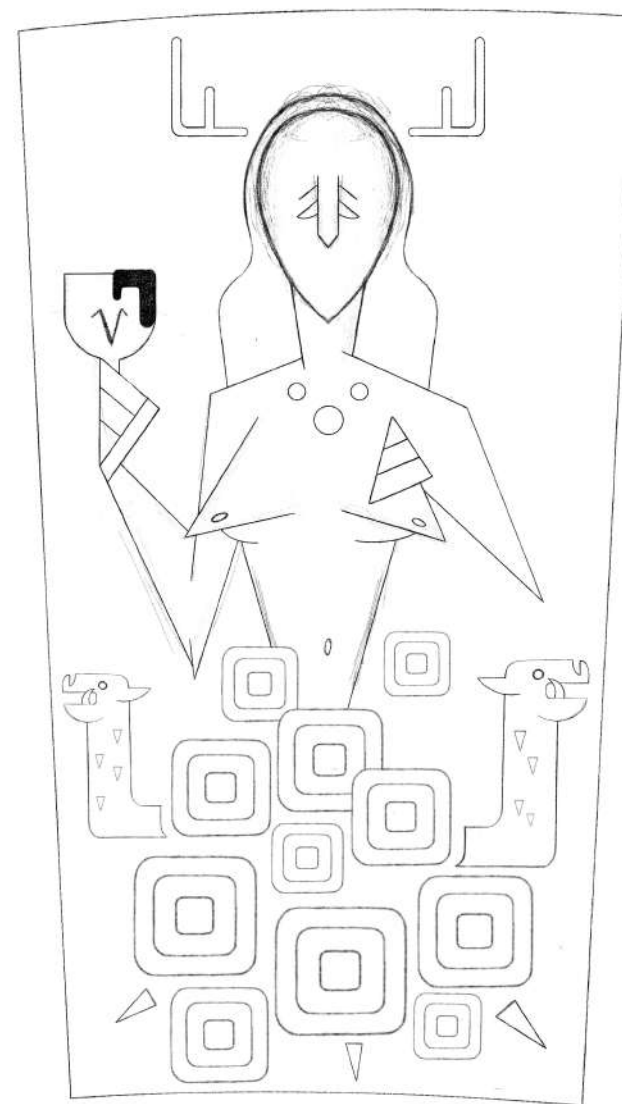




Fig. 41 Madre Harlot en "Shin Megami Tensei III Nocturne".

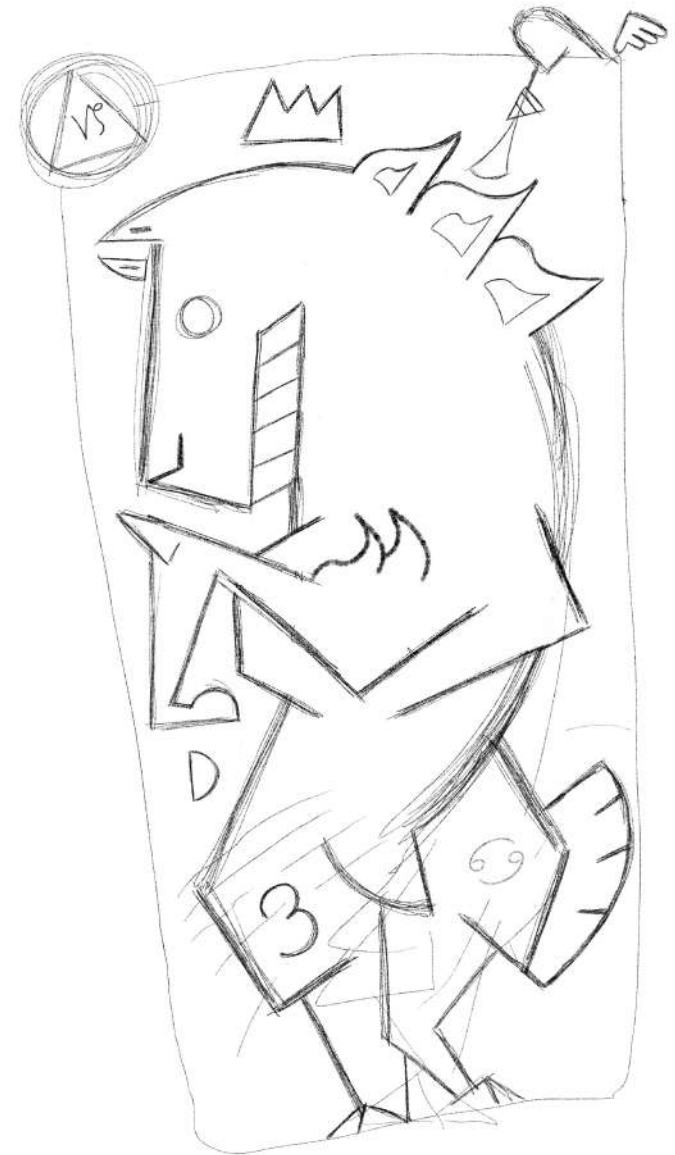
Pieza número 16. Brunello

Descripción: inmenso caballo negro de grandes ojos, hocico pequeño y finas orejas.

Simbolismo: padre de todos los caballos. Alzado sobre las patas traseras, con cascos y crines en llamas, representa el principio y final de la trama de la novela a través del incendio de la biblioteca.

Personalmente, para mí Brunello simboliza el comienzo y el final de la historia. Es el primer personaje con el que se nos muestra la pericia de Guillermo, al ser capaz de determinar la identidad del caballo tan solo a partir de sus huellas. Según el franciscano, tanto Brunello como el resto de seres vivientes guardan en su esencia la impronta de toda su especie, siendo tanto individuos como grupo. De ahí, la corona. Guillermo usa este método de análisis para obtener sus conclusiones, partiendo de lo general (caballo) hasta lo concreto (Brunello).

El desenlace de la novela lo marca el incendio de la biblioteca, que se propaga por toda la abadía. La última vez que se ve a Brunello es galopando, aterrizado, con las crines en llamas.



Pieza número 17. Los campesinos

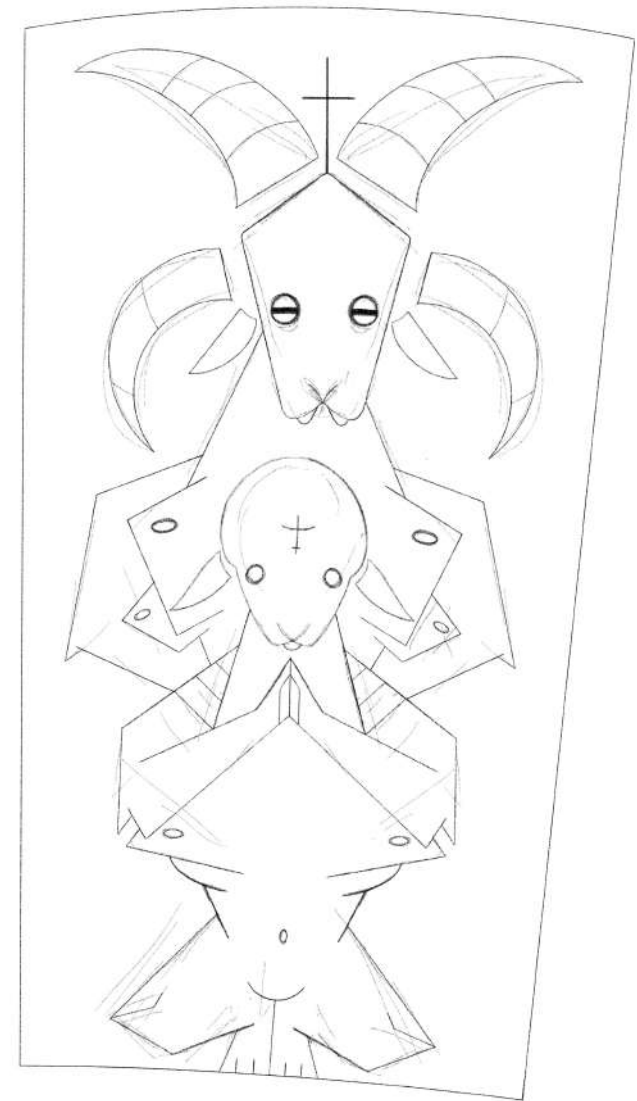
Descripción: campesinos italianos del siglo XIV. Me baso en la fisonomía de la oveja de Jacob para el aspecto de Satán.

Simbolismo: los corderos representan a los campesinos en el pueblo de Dios.

Los campesinos son representados como un cordero para simbolizar el terror que la idea del infierno genera en los fieles. La presencia de Satán como un carnero personifica la naturaleza humana de los pecados.



Fig. 42 Oveja de Jacob.



Pieza número 18. Los soldados

Descripción: soldados franceses del siglo XIV.

Simbolismo: perros a sus pies, pues estos animales representan a los guerreros en el pueblo de Dios.

La apariencia del soldado se basa en el vestuario usado en la serie de televisión de Giacomo Battiato, así como en las armaduras francesas del s. XIV.



Fig. 43 Escena donde se aprecia el vestuario de los soldados.



Fig. 44 Armadura francesa (siglo XIV).



Pieza número 19. El clero

Descripción: franciscano y cardenal del siglo XIV.

Simbolismo: sostiene un cayado de pastoreo. Los pastores son los sacerdotes en el pueblo de Dios. A sus pies, un zorro con tiara papal.

La dualidad del diseño, mitad cardenal y mitad franciscano, representa el debate que acontece entre ambas comitivas en el monasterio, donde se discute acerca de la supuesta pobreza de Cristo, y sobre la legitimidad de la orden franciscana para predicar o no su modo de vida, mucho más humilde que el de la Iglesia del papa.

Como expuse anteriormente, el zorro hace referencia a una de las miniaturas de Adelmo.



Fig. 45 Miniatura de Adelmo sobre el papa en "El nombre de la rosa" de 1986.





Fig. 46 Atuendo franciscano.



Fig. 47 Vestimenta cardenalia (s. XIV).

Pieza número 20. El libro

Descripción: volumen compuesto por tres manuscritos distintos: uno en griego, otro en arameo y uno en árabe. El griego es el segundo libro de la *Poética* de Aristóteles.

Simbolismo: el Anticristo, en carne y tinta.

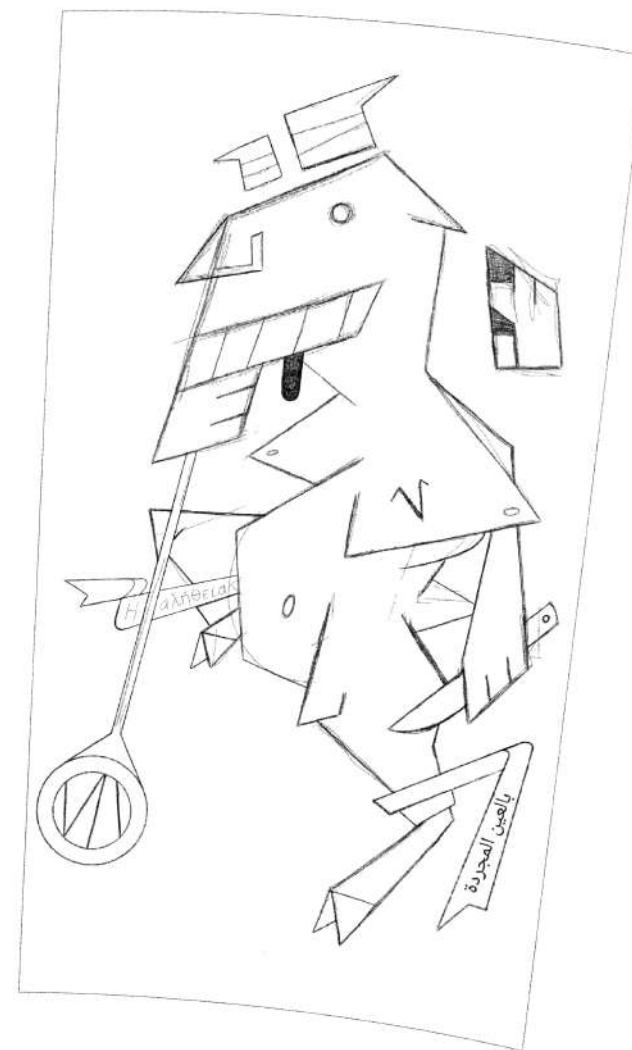
Al principio los monjes de la abadía creen que el culpable de los asesinatos es un ser humano, o peor, el mismo Anticristo. Sin embargo, acabamos por descubrir que varias de las muertes fueron causadas por un veneno administrado sobre el papiro de la *Poética* de Aristóteles.

Puesto que en dicho manuscrito el filósofo griego reflexiona sobre la comedia y el valor de la risa, me decido a representar al libro como un diablillo sonriente, con marcas negras en la lengua y los dedos, como referencia al veneno.

Las tiras de pergamino enrolladas en sus pezuñas simbolizan las páginas del manuscrito, además de la verdadera naturaleza del asesino, quien ni siquiera era un ser viviente. Escrita en ellas se puede leer, en griego y en árabe, la frase *La verdad a simple vista*, una referencia al momento en que Guillermo no reconoce el libro maldito en dos ocasiones, a pesar de tenerlo delante de sus narices.

Tristemente tuve que descartar la frase, al ser demasiado pequeña como para grabarla en la tablilla.

Cada una de las tres manos simboliza un rasgo del asesino, o manuscrito, siendo estos: los crímenes (cuchillo), el veneno (marcas negras) y las trompetas del Apocalipsis (trompeta con el número siete en romano).



Pieza número 21. Guillermo de Baskerville

Descripción: me baso en el recientemente fallecido Sean Connery, quien interpreta a Guillermo en la película de 1986. La postura es la misma que el actor enseña en el cartel promocional de la cinta.

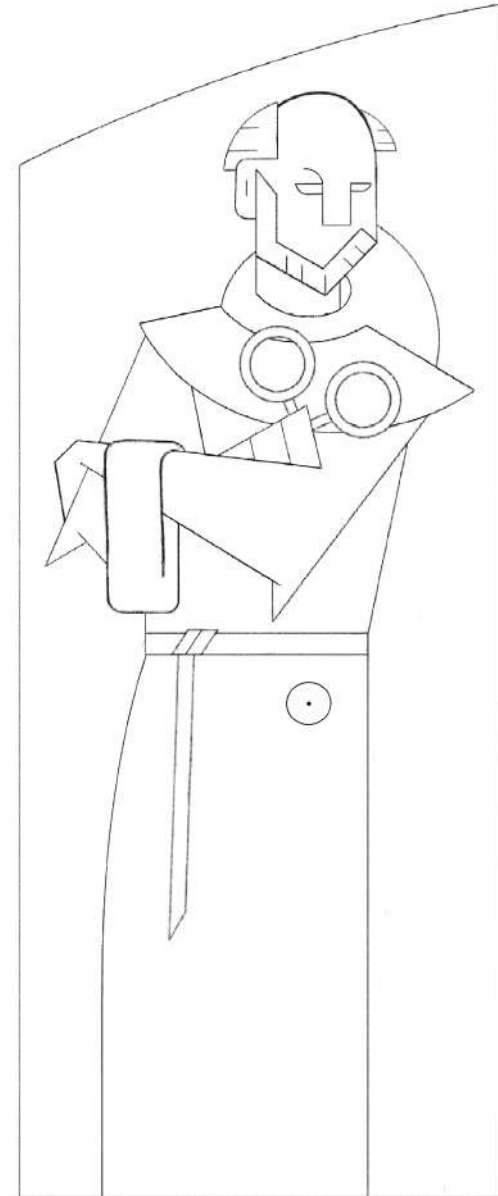
Simbolismo: no se destaca nada en especial.

Guillermo es un hombre puramente intelectual y amante de la ciencia.

Pese a ser miembro de la orden franciscana y un hombre de Dios, Guillermo demuestra ser un monje que no abandona nunca su racionalidad en pos de interpretaciones fundadas en supuestos actos del Maligno. Sin fundamentos.

Al contrario que Bernardo, Guillermo hace uso de sus capacidades deductivas para lograr dar con las conclusiones correctas sobre los macabros crímenes de la abadía, sin acudir a falacias sobrenaturales.

Para conservar esa esencia franca del protagonista no puedo representar a Guillermo de otra manera que no sea como un simple hombre, sin distintivos fantasiosos, más allá de sus lentes (símbolos de su fe en la ciencia).



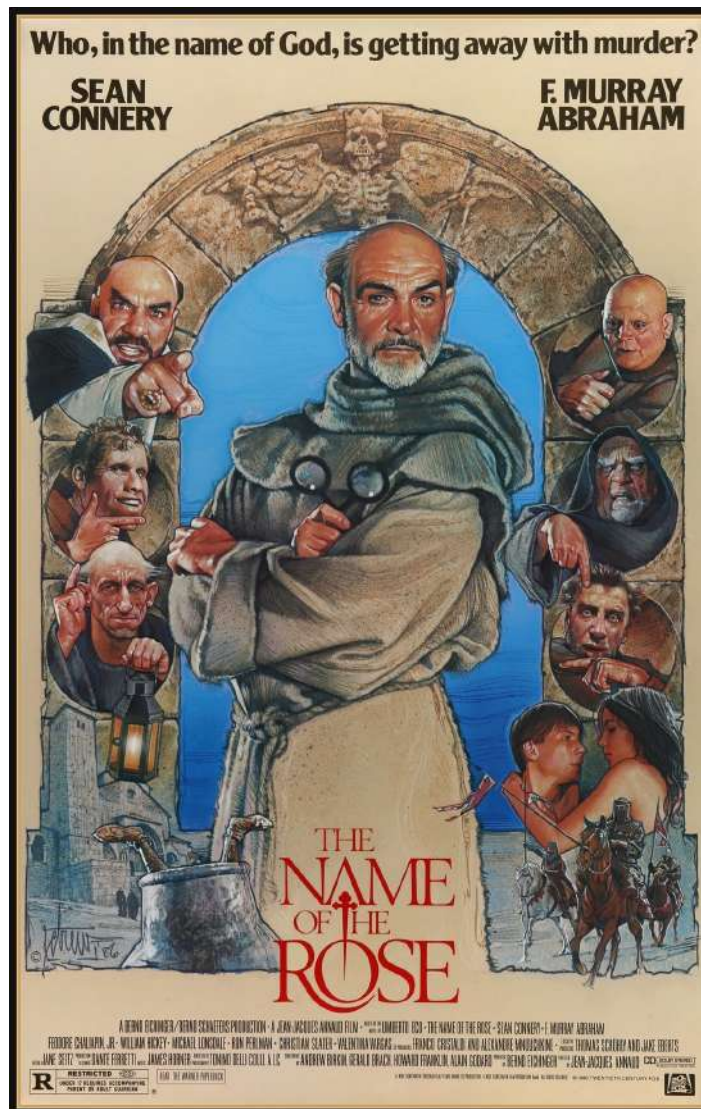


Fig. 48 Cartel de "El nombre de la rosa" de 1986.

Pieza número 22. Adso de Melk

Descripción: me baso en Christian Slater, quien interpreta a Adso en la cinta original de 1986.

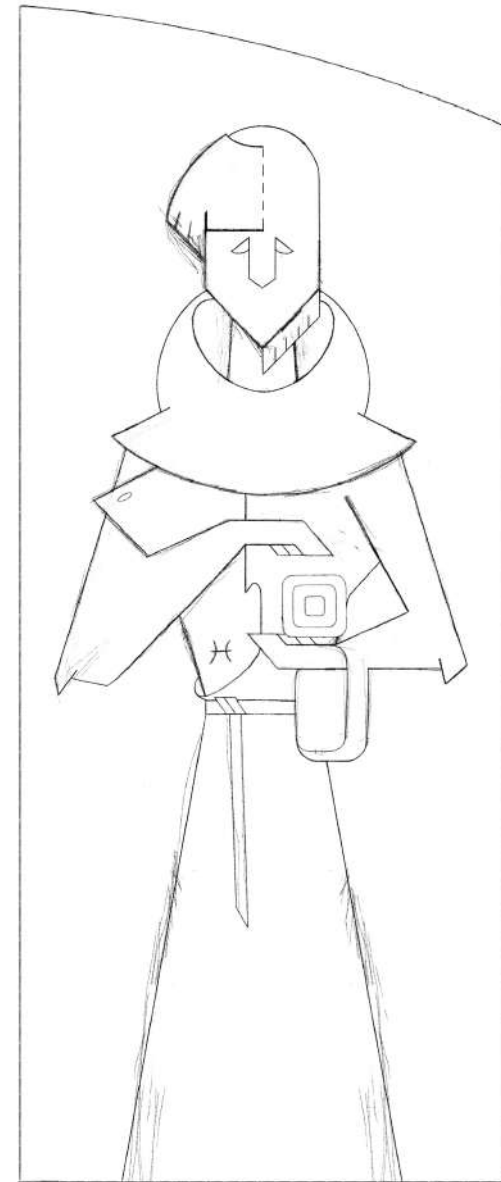
Simbolismo: sostiene una rosa sin nombre.

Como narrador de la historia, Adso decide escribir acerca de los acontecimientos vividos en la abadía en el ocaso de su vida. Es por ese motivo que quise representar ambas facetas del coprotagonista en una misma figura, uniendo en su rostro la juventud del novicio y la ancianidad del cronista veterano.

La rosa representa a la muchacha misteriosa de la que el Adso novicio se enamora tras yacer con ella en las cocinas de la abadía. Da nombre a la novela pues, como el Adso anciano apunta, nunca supo el nombre de la chica.



Fig. 49 Christian Slater como Adso de Melk.



Pieza número 23. Jorge de Burgos

Descripción: encorvado por el peso de los años. Blanca la piel, el pelo y (al ser ciego) los ojos. Brazos y manos poderosos a pesar de su edad.

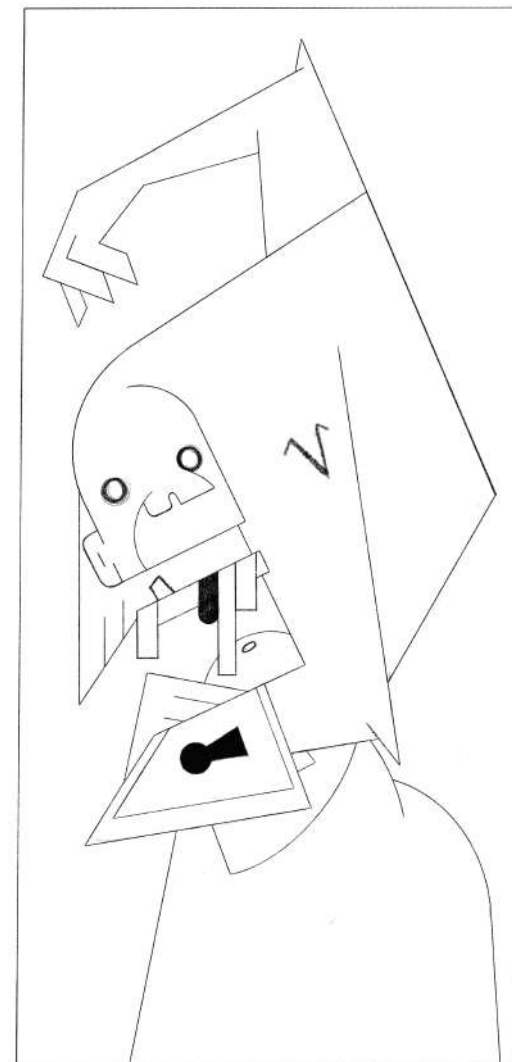
Simbolismo: es el poseedor de la llave oscura de la custodia. Es el rostro de la Bestia que devora aquello que no comprende o que amenaza su propia verdad.

El venerable Jorge se revela en los últimos compases de la novela como el autor de las desgracias del monasterio. En el instante en que los protagonistas entran a la estancia secreta de la biblioteca y ven al anciano en la oscuridad, enloquecido por el veneno (que aplicaba sobre las páginas del libro), Adso y Guillermo contemplan el rostro del verdadero Anticristo mientras devora la *Poética*.

El libro posee una cerradura que representa el deber divino que el anciano impuso sobre la biblioteca como sitio de custodia, no de transmisión ni de estudio; sobre todo de los escritos paganos.

Jorge prefiere convertirse en la tumba de las reflexiones de Aristóteles sobre la risa que proporcionar a los sabios los conocimientos para inspirar a las masas a perder el miedo al infierno y a Dios en base a los contenidos de ese libro. Por eso, el anciano funciona como contraparte de Guillermo.

Para Jorge, los conocimientos, tanto sagrados como blasfemos, deben conservarse. Esto es porque el fin de los primeros es consagrar a Dios (por ende, deben protegerse), mientras que los segundos solo cuentan mentiras (mentiras que pueden rebatirse siempre y cuando se conserven, intactas). Por ello, debe prohibirse su estudio. Para impedir que nuevas interpretaciones puedan poner en tela de juicio la verdad establecida, y fomentar un estado de incertidumbre capaz destruir los cimientos del mundo conocido. Sin embargo, Guillermo cree que la universalidad de la cultura es necesaria para, de hecho, cuestionar todo lo que nos rodea, incluso la idea de Dios. Ya que es en esas dudas donde residen las libertades del ser humano. Por tanto, debemos huir de las verdades absolutas y de sus defensores.



Pieza número 24. Bernardo Gui

Descripción: su mirada penetrante es capaz de transmitir todo, o nada en absoluto. Me inspiro mucho en el Bernardo Gui de F. Murray Abraham.

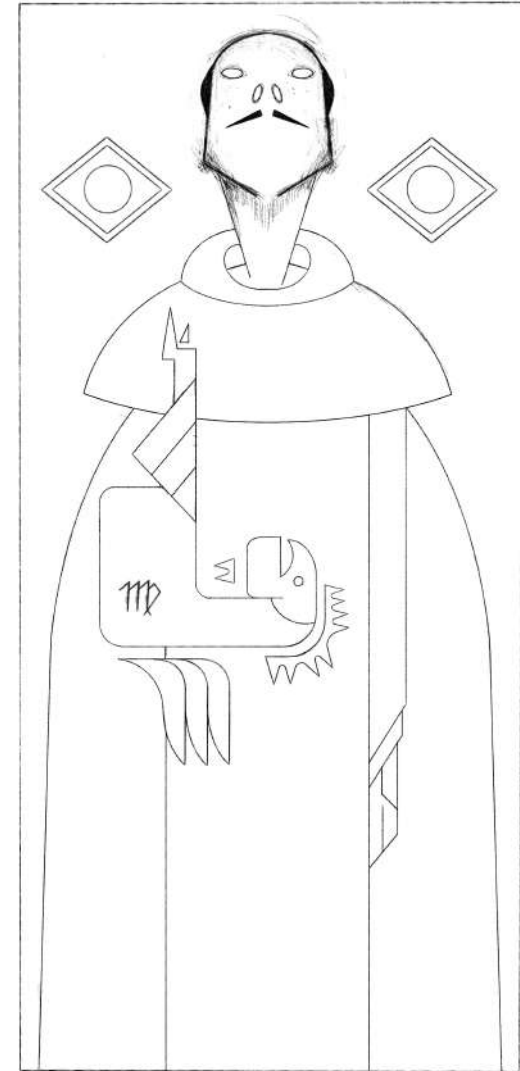
Simbolismo: grandes ojos se ciernen sobre su figura y contemplan al espectador.

Bernardo es un hombre de presencia alta e intimidante por naturaleza. Los grandes ojos en torno a su silueta simbolizan su desempeño y determinación implacables como inquisidor.

Siempre acusatorio, presente al Maligno en los seres más triviales. De hecho, sostiene un gallo negro como referencia a sus experiencias cazando a las seguidoras de Satanás, quienes aseguran su don de convertirse en animales como ese y yacer con ellas.



Fig. 50 F. Murray Abraham como Bernardo Gui en la película de 1986.



Piezas número 25 y 34. La Biblioteca

Descripción: es un laberinto defendido con trampas ingeniosas para mantener fuera a los curiosos. Las salas de su planta se organizan como las regiones del mundo.

Simbolismo: es una mente colectiva de ideas paganas y cristianas, que se murmuran e intercambian conocimientos en secreto.

El último de los bocetos es sumamente importante al tratarse de la figura central del arco. Lo planteo en tres jornadas: el primer día, me centro en la zona superior del torso y las cabezas; el segundo en la zona inferior (escaleras y monasterio); y el tercero, en los detalles.

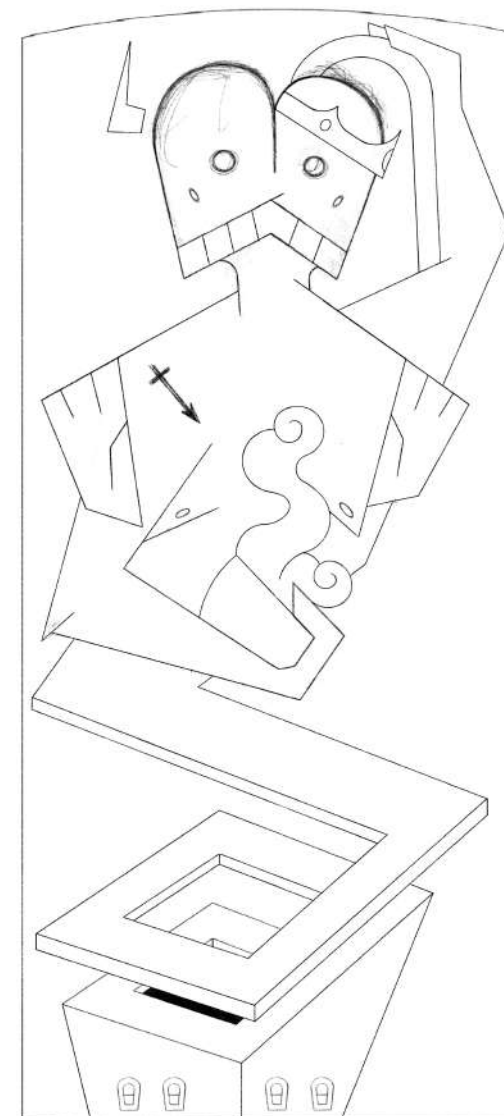
Me inspiro en las imágenes de Cristo como Pantocrátor (o Dios Todopoderoso); no obstante, levanta ambas manos desnudas (sin portar el libro de los Evangelios), en referencia a la postura del Cristo del pórtico de Santiago de Compostela.

En el libro la biblioteca queda descrita como una mente colmena de ideas sagradas y paganas que se conectan en un espacio compartido. Es una imagen interpretada con dos seres unidos en sus rostros: uno infiel, con un cuerno sobresaliente; el otro, cristiano, coronado como el Cristo de Santiago.

Las trampas que custodian los textos quedan, a su vez, plasmadas. Principalmente he seleccionado el incienso que causa visiones, las ventanas de alabastro, entre las que penetra el viento helado como si fueran susurros de fantasmas, y el espejo con el enigma que abre el acceso secreto de la biblioteca.

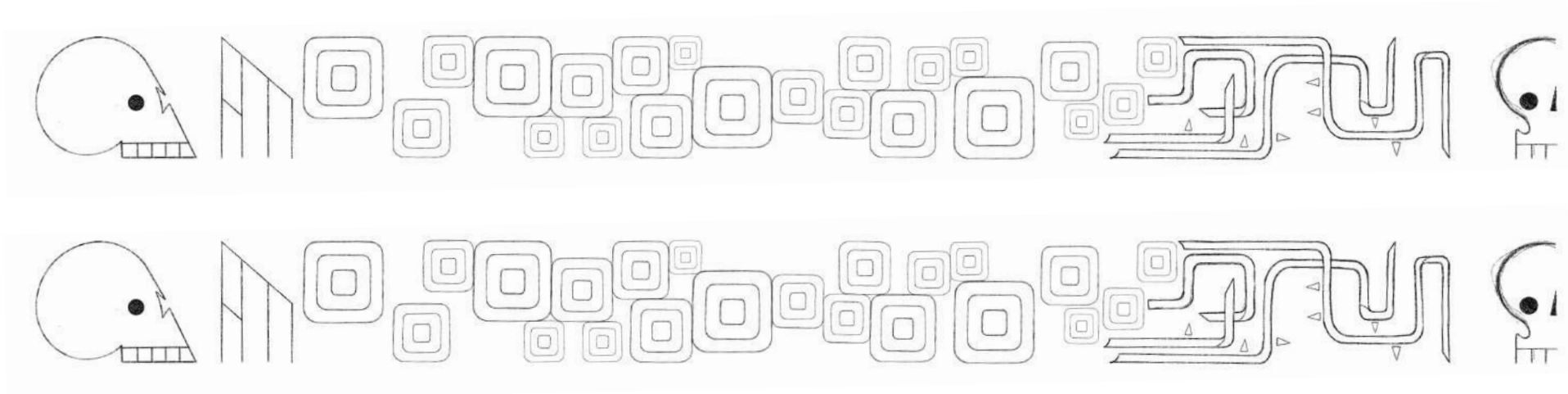
Otra de las trampas del archivo es que se ordena como un laberinto. Basándome en la apertura de la serie de televisión ilustró el Edificio (donde se encuentra la biblioteca) desenvolviéndose hacia arriba, en una espiral que orienta a los espectadores hacia ella.

Por último, sus cuatro brazos simbolizan las regiones del mundo conocido, usadas como criterio para organizar todas las obras en base a su origen o contenidos.



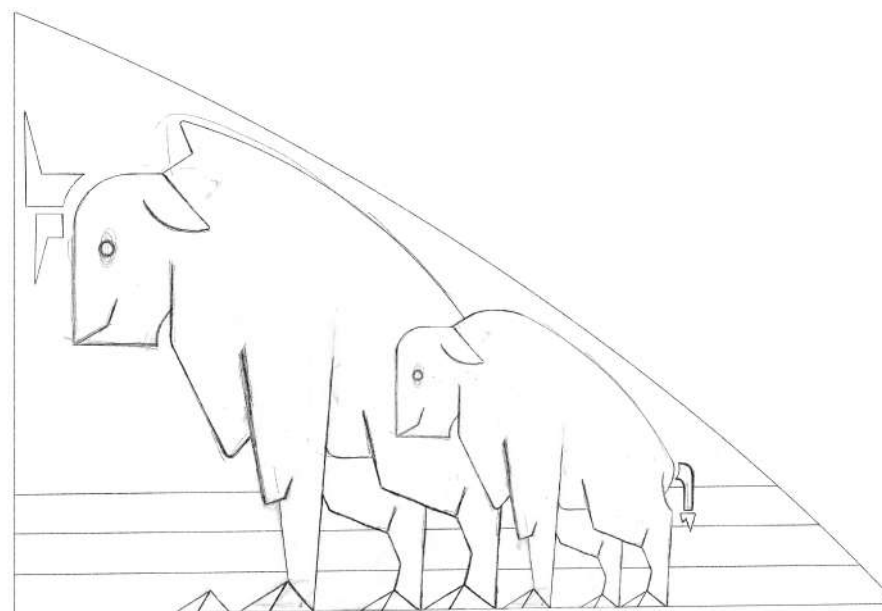
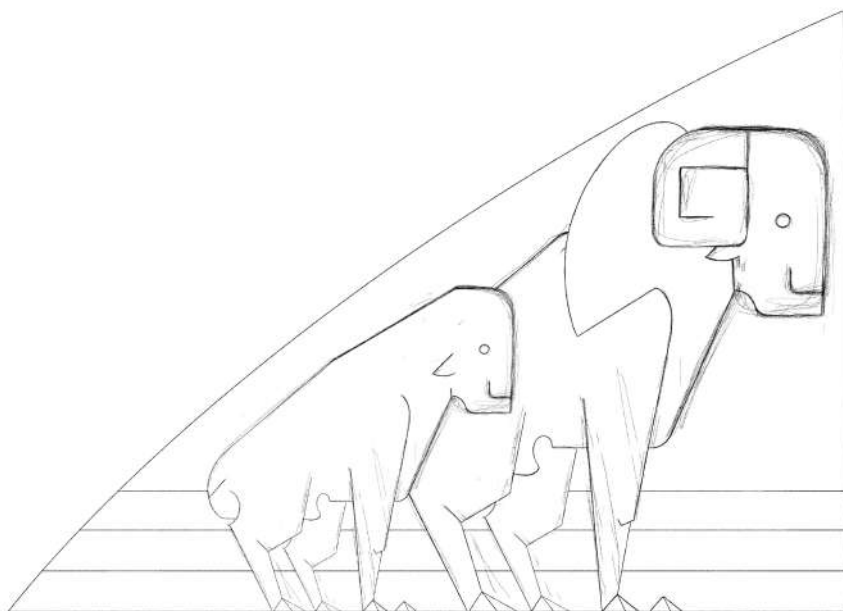
Piezas número 26 y 33. El ornamento

Añado como ornamento un adorno simétrico a modo de osario, con rosas y calaveras, imitando las clásicas ornamentaciones literarias medievales. Como el formato del diseño es bastante alargado se muestran, a continuación, las dos mitades que lo conforman.



Piezas número 27 y 30. Los animales del monasterio

Cada animal del monasterio es una alegoría de las cualidades cristianas. Las ovejas son el sacrificio, mientras que los corderos simbolizan la pureza. El buey es signo de amistad, bondad y trabajo duro. El becerro, de inocencia y castidad.



Piezas número 28 y 31. Los pueblos desconocidos

En un momento dado Adso habla sobre los pueblos del mundo que fueron bendecidos por la palabra de Cristo, y describe a los habitantes del mundo desconocido. Algunos de ellos son:

Los faunos: que nacen de la corteza y de la tierra.

Las sirenas: con una cola cubierta de escamas.

Los etíopes: con el cuerpo negro.

Los cíclopes: de un solo ojo.

Los cinocéfalos: con cabeza de perro.

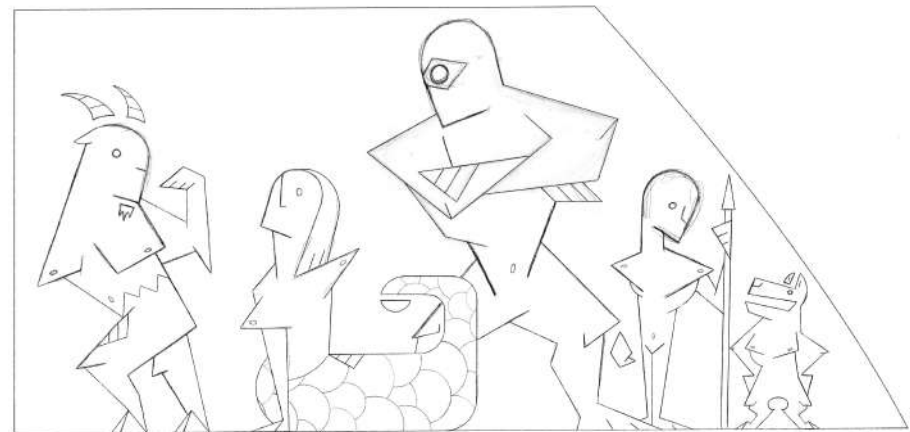
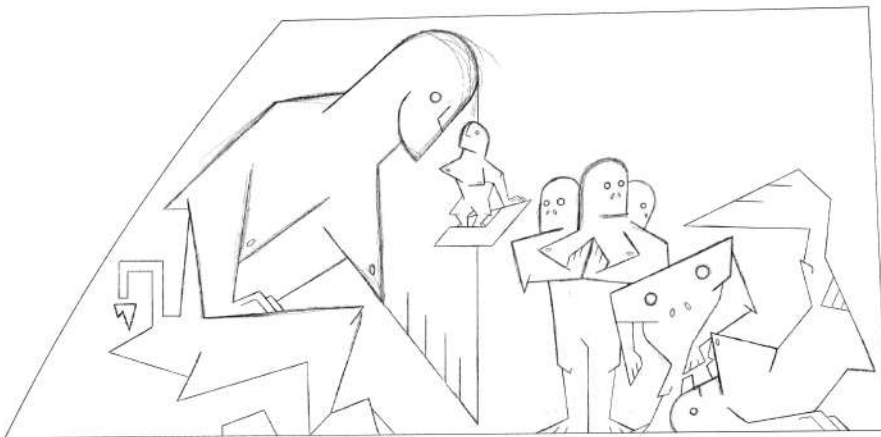
Los esquípodos: de una sola pierna.

Los pigmeos: hombres adultos con aspecto de niños.

Los epístigos: con la cara en el pecho.

Las mujeres gigantes del mar Rojo: con pezuñas de camello y cola de vaca.

Los tricéfalos: con tres cabezas.



Piezas número 29 y 32. Los monstruos

Los monstruos que nombra Adso en una parte de la novela son imaginados casi de manera estricta a partir de las descripciones que aporta sobre ellos, como si describiera a las criaturas maravillosas del vago registro de un aventurero acerca de sus travesías. Dichos seres son:

La mantícora: con cara humana, cuerpo de león y cola de escorpión.

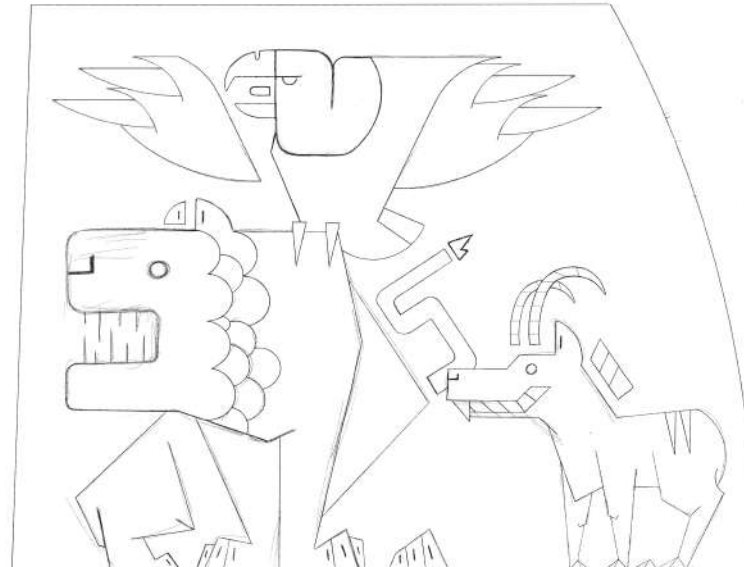
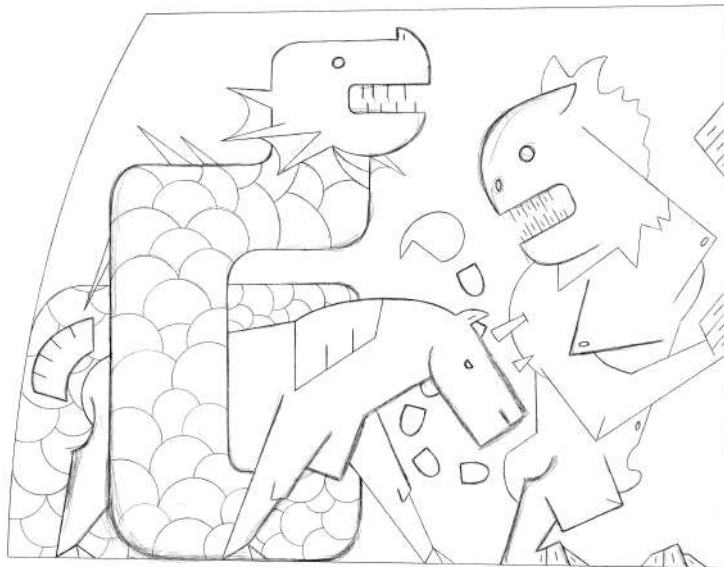
La serpiente marina: con cuernos.

El unicornio: con un segundo cuerno que referencia al animal al que debe su leyenda, el rinoceronte.

El león: con una cabeza cubierta de *escamas*.

El águila: con plumas como placas de armadura.

La cenocroca: con cuerpo de asno, cuernos de íbice, pezunas y un solo diente.



Conclusiones

Lo último que nos queda por abordar a estas alturas de la Memoria son mis reflexiones acerca de lo que ha supuesto para mí, como un todo, el proceso de creación de *Tinta sobre la Rosa*. Además, se describen las razones por las que el producto final se adecua a los objetivos propuestos desde un inicio para este Trabajo de Fin de Grado, en función de los resultados obtenidos al término del mismo.

Habiendo dicho esto, quisiera empezar expresando mi satisfacción conmigo misma por haber estado capacitada para plantear, desarrollar y rematar con éxito un proyecto creativo de esta magnitud desde cero, tal como se esperaría de una estudiante de Bellas Artes de cuarto curso. Me satisface el hecho de haber podido transformar un concepto que surge prácticamente por azares del destino en una obra de la que sentirse orgullosa; que se pudo lograr mediante los conocimientos cosechados en la carrera (incluso de aquellas asignaturas que creía, erróneamente, habían pasado por mi vida sin pena ni gloria).

Como era de esperar, surgieron algunos imprevistos. El más grave, quedarme sin tinta blanca tras el primer prensado del arco, al haberseme manchado una de las mitades con bolígrafo. No solo tuve que sacar el tono de nuevo (esa vez en buena cantidad), sino que tuve que esperar a que mi primo me cortara una nueva mitad sin manchar. En términos generales, a menudo me cuesta lidiar con la frustración que estos inconvenientes causan. Pero con este trabajo noto que he conseguido mantener el control (sin bloquearme), independientemente de la naturaleza del problema. Gracias a este cambio de actitud propiciado por la importancia de la obra que tenemos entre manos, he aprendido a afrontar con madurez los obstáculos.

Sobre la viabilidad de la xilografía como medio para abordar proyectos de corte contemporáneo, vistos los resultados podemos asegurar que no cabe ninguna duda acerca de su potencial como técnica creativa. He descubierto que me llena, que me motiva a continuar orientando mi futura obra al ámbito artístico más práctico, profundizando en el arte del grabado con el fin de sacar el máximo partido a mis planteamientos geométricos.

Puede que incluso extrapolando el carácter literario incorporado en *Tinta sobre la Rosa* a posibles trabajos o encargos futuros.

Y no es para menos, ya que sobrepasar las barreras de lo puramente estético era uno de los propósitos primordiales; acercarse a las ilustraciones literarias, en cuanto a su sentido más instructivo, para construir una síntesis de la novela de Umberto Eco que fuese visualmente autosuficiente, como producto individual y como complemento de la misma.

Lamentablemente, la conquista de este objetivo descansa únicamente sobre los hombros del feed-back recibido por parte de mis más allegados, al ser los únicos que han tenido acceso a la obra terminada (al no haberse expuesto esta en ninguna sala de exposiciones). No obstante, y pese a lo limitado de este censo, se puede afirmar que *Tinta sobre la Rosa* ha logrado acomodarse a su propósito de ser disfrutable estéticamente como producto individual: agradando al mismo tiempo a los que conocen *El nombre de la rosa* como a los que no. La obra adquiere una profundidad alegórica para aquellos conocedores de la novela, que entienden lo que se esconde detrás de su estética, alcanzando su fin de suplemento. A la par, hace que los no conocedores se interesen por la fuente original (fomentando su lectura), hecho que consume su fin como medio difusor de la cultura.

Ninguno de los conocedores de la novela se ha percatado aún del enigma oculto en el grabado. Un punto a favor si tenemos en cuenta el componente misterioso inherente a la obra (al fin y al cabo, un secreto deja de serlo si este es fácilmente detectable). Aún así me gustaría que se dieran cuenta del mismo e intentaran descifrarlo, descubriendo su sentido interactivo. Por otra parte, el sentido de rompecabezas ligado a la construcción por piezas del trabajo sí se ha seguido al cien por cien (desde su concepción) resultando tras el prensado de todos los fragmentos en la portada de la catedral de Santiago de Compostela.

Uno de los resultados de los que me siento más satisfecha es la reinterpretación de los muchos elementos presentes en esta versión personalizada del *Pórtico de la Gloria*. El hecho de haber podido abocetar los treinta y dos diseños en el transcurso de un mes (una media de uno al día) prueba mis progresos como ilustradora a la hora de afrontar tareas de esta trascendencia. Asimismo, se ha respetado la estética medieval que exigía, por contexto histórico, la novela; al igual que los simbolismos, recopilados e integrados con sutilidad en los esbozos de cada personaje.

Es cierto que mi acercamiento inicial a la geometría fue fruto de una sensación de desconfianza hacia mis habilidades para ilustrar figuras *orgánicas*. Sin embargo, poco a poco, esa *debilidad* se ha ido transformando en una fortaleza, con la creación de *Tinta sobre la Rosa* como su consecuencia directa (una xilografía que habla enteramente sobre mí y ese cambio de perspectiva).

Es una pena que solo pudiera sacar una tirada de cada una de las piezas de madera, al quedar todas inutilizables tras su primer prensado. Ahora que la obra está acabada, me arrepiento de no haber probado desde un principio con más tipos de madera, hasta encontrar una que resistiera mejor la presión del tórculo para obtener, al menos, una copia de más. Además, quise usar como soporte algún material que imitara el aspecto del papiro (utilizado por los amanuenses medievales), pero no pude encontrar nada que se le pareciera. Al final fui a lo seguro, recurriendo al Rosaspina como soporte y al contrachapado como madera, ambos materiales empleados en clase. Por suerte, los resultados finales no decepcionaron.

Para acabar, si se tuviera que resumir mi trayectoria universitaria, esta sería un tránsito desde una visión creativa más bien inmadura, a una mucho más cuidada. Hubo etapas en las que el descubrimiento de un estilo personal no estaba nada claro. Ni siquiera el planteamiento de un Trabajo de Fin de Grado interesante. Pero este proyecto me ha hecho abrir los ojos para reconocer mis capacidades y el impacto que todas las experiencias vividas en la carrera han tenido sobre mi crecimiento.

La consecución de *Tinta sobre la Rosa* ha despertado en mí una chispa para seguir indagando sobre el arte del relieve, sus artistas (del pasado y del presente), etc. A fin de cuentas, graduarse no significa cesar en el aprendizaje, sino, más bien, lo opuesto. Los artistas debemos renovarnos constantemente, a fin de no estancarnos, por lo que el estudio de lo que nos apasiona (tendencias nuevas y clásicas) es sumamente necesario.

En definitiva, con *Tinta sobre la Rosa* se han superado las expectativas. Los objetivos se han abordado con éxito, y los resultados han sido satisfactorios.

Bibliografía

Eco, U. (1980). *El nombre de la rosa*. Madrid, España. Ed. Lumen.

Alcoba López, A., y Orive Riva, P. (1996). *Historia de la tecnología de la información impresa*. 1ª ed. Madrid: Fragua. Print.

Hughes, A., Vernon-Morris, H., y Ossés Torrón, C. (2010). *La impresión como arte: calcografía, relieve, litografía, serigrafía, monotipo: técnicas tradicionales y contemporáneas*. Barcelona: Art Blume. Print.

Gutiérrez Larraya, T. (1979). *Xilografía: historia y técnicas del grabado en madera*. 3ª ed. Barcelona: Sucesor de L. Meseguer. Print. Manuales Meseguer.

Simmen, J., y Kohlhoff, K. (2000). *Malévich: vida y obra*. Ed. Könemann.

Néret, G. (2003). *Kasimir Malevich y el suprematismo*. Ed. Taschen.

Golding, J. (2003). *Caminos a lo absoluto. Malévich y el ascenso al éter*. Ed. Turner.

Chamberlain, A. (2018). *Hans Holbein*. Project Gutenberg. Web.

Charles, V., y Podoksik, A. (2018). *Pablo Picasso (1881-1973) - Volume 1*. Parkstone International. Web.

Charles, V., y Podoksik, A. (2018). *Pablo Picasso Masterworks Volume 2*. Parkstone International. Web.

Webgrafía

Sánchez, E. (31 de enero de 2020). *Seis siglos entre sotas, caballos y reyes: la historia de los naipes*. Verne. El País.

Recuperado de: https://verne.elpais.com/verne/2020/01/30/articulo/1580391494_442459.html

Pagano, A. (1 de marzo de 2020). *Sandro Botticelli, el espíritu del Renacimiento*. NATIONAL GEOGRAPHIC.

Recuperado de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/sandro-botticelli-espiritu-renacimiento_15124

Gustave Doré, uno de los creadores del imaginario universal de obras maestras. (6 de enero de 2019). WMagazín.

Recuperado de: <https://wmagazin.com/gustave-dore-uno-de-los-creadores-del-imaginario-universal-de-obras-maestras/>

Iborio, E. (19 de diciembre de 2020). *Hans Holbein el Joven*. HA!

Recuperado de: <https://historia-arte.com/artistas/hans-holbein-el-joven>

Hans Holbein el Joven. (s.f.). WIKIART.

Recuperado de: <https://www.wikiart.org/es/hans-holbein-el-joven>

Hans Holbein. (s.f.). TodoLibroAntiguo.

Recuperado de: <http://www.todolibroantiguo.es/personajes-historicos/hans-holbein.html>

Bravo, J. (14 de mayo de 2010). *PABLO PICASSO. Vida y Obra*. slideshare.

Recuperado de: <https://www.slideshare.net/Georgerey/pablo-picasso-vida-y-obra>

Piccioni, A. (8 de marzo de 2021). *Cubismo analítico vs cubismo sintético: ¿de qué trata cada uno?* crehana.

Recuperado de: <https://www.crehana.com/es/blog/dibujo-pintura/cubismo-analitico/#2.%20cubismo%20analitico%20vs%20cubismo%20sintetico>

Wolfe, S. (s.f.). *Art Movements: Precisionism*. ARTLAND.

Recuperado de: <https://magazine.artland.com/art-movements-precisionism/>

Anderson, S. (6 de febrero de 2019). *The Cult of the Machine: Precisionism and American Art at the de Young*. mind the game.

Recuperado de: <https://mindtheimage.com/the-cult-of-the-machine-precisionism-and-american-art-at-the-de-young/>

[Web dedicada a la vida y obra de Tony Smith]. (s.f.). TONY SMITH.

Recuperado de: <http://www.tonymithestate.com/about>

Arte minimalista. ¿Qué es? (s.f.). Tipos de arte.

Recuperado de: <https://tiposdearte.com/arte-minimalista-que-es/>

Santos, A. (2020). *Antonio Santos: "Los ilustradores aragoneses son de los mejores del país, y lo digo sin pasión alguna" / Entrevistado por Antón Castro*. Heraldo de Aragón.

Recuperado de: <https://www.heraldo.es/noticias/aragon/2020/12/20/antonio-santos-los-ilustradores-aragoneses-son-de-los-mejores-del-pais-y-lo-digo-sin-pasion-alguna-1411185.html>

Santos, A. (2019). *El artista oscense Antonio Santos enseña al público "El oficio de ilustrar"*. ARAGÓN CULTURA.

Recuperado de: <https://www.cartv.es/aragoncultura/nuestra-cultura/el-oficio-de-ilustrar>

Die Brücke. (s.f.). ECURED.

Recuperado de: https://www.ecured.cu/Die_Br%C3%BCcke

Die Brücke. (s.f.). artmovements.

Recuperado de: <https://artdesu.blogspot.com/2012/03/die-brucke.html>

Palmero, L. (2018). *Alegando con Luis Palmero / Entrevistado por Josué H. Suárez*. ALEGANDO! MAGAZINE.

Recuperado de: <https://alegando.com/luis-palmero/>

Luis PALMERO. (s.f.). Tenerife Espacio de las Artes.

Recuperado de: <https://teatenerife.es/autor/palmero-luis/439>

Micó, J. (Octubre de 2019). *El "Infierno" de Dante*. En J. March [Presidencia]. La Comedia de Dante. Congreso llevado a cabo en la Fundación Juan March, Madrid.

Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=kzD9NyWninI>

