

Unil Section d'espagnol
Proyecto personal: módulo MA-ESP-20
Profesora: Gabriela Cordone
Semestre de otoño 2021
22 de enero de 2022

*Insólitas: Relatos de autoras
de ciencia ficción y fantasía
LGBT+*

Cuaderno de bitácora con análisis de las
ilustraciones realizadas en el marco
de la asignatura de Máster
" Proyecto personal "

Marine Pilloud
marine.pilloud@unil.ch

Cuaderno de bitácora

Introducción

Para este proyecto decidí ilustrar cuatro escenas claves que provienen de cuatro historias diferentes. El primer dibujo pertenece a *Amor de Espinas* de Celia Añó, el segundo a *La reliquia del Titán* de Mar Hernández, el tercero a *Kalasona* de Patricia Macías y el último a *99,9%* de Andrea Prieto Pérez. Todos estos relatos forman parte de una antología titulada *Insólitas: Relatos de autoras de ciencia ficción y fantasía LGBT+* que fue publicada por LES Editorial en 2018. Con un objetivo de divulgación científica, al que volveré en la conclusión, decidí publicar todas estas ilustraciones en *Instagram*, una red social que me pareció particularmente adecuada para este tipo de proyecto gracias a sus varias funciones que permiten compartir las publicaciones tanto en las *storys* como en otras plataformas. Además, su formato que consiste en la combinación de fotografía y texto capta la atención del usuario y le proporciona la información que busca de manera inmediata y sintética. El uso inteligente de los *hashtags* también permite llegar a personas que tienen curiosidad por descubrir un contenido innovador.

Primera etapa: preparación del soporte numérico

Configuración y propuestas de nombres de cuenta *Instagram* donde publicaré mis dibujos. Las posibilidades son las siguientes:

- imagin.ellas o imaginellas: juego de palabras entre « imaginario » y « ellas », puesto que se trata de un libro solamente con autoras.
- insolit.ellas o insolitellas: juego de palabras entre « insólitas » y « ellas », haciendo referencia al título del libro.
- descubiertasinsólitas.
- lit.ilu: abreviación de literatura ilustrada.

Hemos adjudicado a la cuenta el nombre “imaginar.les”. Reservación del nombre de usuario para proceder a publicar el contenido a partir de diciembre de 2021.

Las siguientes páginas son particularmente importantes para este proyecto:

- Cuenta *Instagram*: <https://www.instagram.com/imaginar.les/>
- Página web de la Sección de Español: <https://www.unil.ch/esp/fr/home.html>
- Página web del grupo de investigación ILLEs (proyecto FNS): <https://wp.unil.ch/groupe-recherche-illes/investigadoras-2/>

Segunda etapa: reflexión sobre los relatos y la ilustración

Primera ilustración: *Amor de espinas*, de Celia Añó

Resumen del relato

Decidí empezar este proyecto con el relato *Amor de espinas*, de Celia Añó. Esta obra que tiene lugar en nuestra época cuenta la historia de una joven que se encuentra con uno de los personajes de un juego de ligue popular, destacando sobre todo el tema del autodescubrimiento. Por ejemplo, Nat, la protagonista, habla de su evolución desde su fase gótica, característica de su adolescencia, hasta la época en la que se desarrolla la historia (VV. AA. 2018: 35)¹. También evoca la falta de confianza en sí mismos que sufren muchos adolescentes. Nat, que más tarde explica que tiene miedo de estar sola, cuenta a Zachary cómo se refugió en este videojuego

¹ Todas las citas y los números de página provienen de la edición Kindle.

(48). También resulta particularmente interesante observar la importancia de la representación LGBT+ en los medios. Nat ya no era heterosexual cuando jugaba a *Amor de espinas* y hubiera preferido seducir a la Dama Umbría. Sin embargo, esto no fue posible y tuvo que fingir estar interesada en Zacharye para poder jugar (40). Es un problema muy frecuente en los juegos de ligue, puesto que “the choice of partners [...] encode normative values by emphasizing traditionally attractive, gender-conforming, white or light skinned love interests” (Reed et al. 2020: 155). Además, hay una clara oposición entre Nat y su avatar. Esta última tiene un cuerpo perfecto, ropa bonita y una belleza única, mientras que Nat lleva un pijama y no tiene una piel perfecta (36). Sin embargo, la historia destaca la importancia de la belleza interior. De hecho, Zacharye afirma que lo más importante no es la apariencia, sino el alma; a pesar de sus diferencias, Nat es la misma que su avatar puesto que poseen la misma alma (36). Celia Añó también muestra los daños del capitalismo y los cambios de autoría en los videojuegos y otras sagas similares. La protagonista explica que al principio le gustaba mucho *Amor de espinas*, pero la dimisión de la autora, forzada o no, cambió todo. Los capítulos no tenían el mismo sabor y, poco a poco, fue perdiendo interés, decepcionada por la evolución del videojuego (45). Finalmente, resulta importante interesarse por la vergüenza que Nat siente por *Amor de espinas* (45). No es raro que la gente se burle de este tipo de juegos que la protagonista califica de estúpidos, a veces por sexismo puesto que muchas personas se ríen de los pasatiempos con un público típicamente femenino, sobre todo en el mundo muy masculino de los videojuegos. La historia termina cuando Nat se encuentra con Safu, una amiga que también juega a *Amor de espinas* » (44), provocando la desaparición de Zacharye que vuelve a ser “lo que siempre había sido: nada, algo que solo existía en sueños e internet, entre líneas de un fanfic y conversaciones fantasiosas que nunca se atrevían a abandonar el mundo de la especulación” (51).

Análisis del dibujo

Para este relato, hice un dibujo del mago Zacharye que aparece en el relato *Amor de espinas*, cuando se encuentra con Naty_98 (34). Me basé en los códigos de los juegos de ligue, es decir, una postura y una expresión fijas, colores vivos, un fondo borroso y un rectángulo de diálogo en la parte inferior de la imagen donde se indica también el nombre del personaje. Según Vincent Berry (2019: 130), “dans ces titres, la joueuse incarne une héroïne entourée de jeunes hommes et le but est de développer une ou plusieurs romances”. Además, incluí todos los elementos presentes en la descripción del personaje: una silueta con “manchas de colores” (32), “una melena azul verdoso que le caía por los hombros”, una “sonrisilla divertida”, “una vara [de] [...] más de un metro de madera incatalogable que se retorció en la punta para formar un símbolo rúnico” (33) para la cual elegí una runa que se llama “wunjo” y que simboliza la alegría (Mountfort 2003: 107) porque me parecía corresponder perfectamente con la personalidad de Zacharye. Para representar “[esta vara que] estaba repleta de cristales incrustados que centelleaban en azul eléctrico cuando el mago cerró los ojos” (33) dibujé un cristal en el centro de la runa que centellea

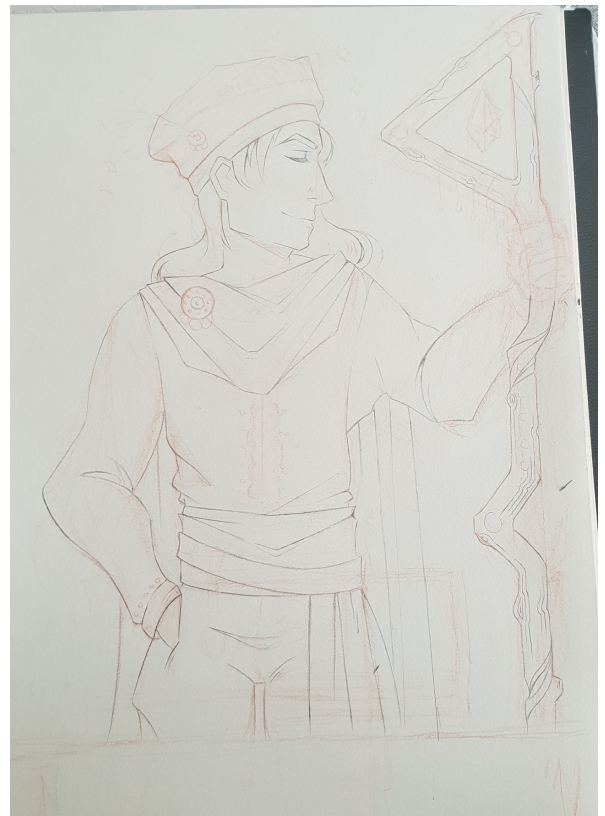


Figura 1: Primer boceto del mago Zacharye

puesto que Zacharye tiene los ojos cerrados en mi dibujo. Añadí también “una túnica violeta con ribetes negros en la manga y adornos que reflejaban unos gustos estéticos muy peculiares, como una boina con pluma - de ganso, según la mayoría de *fanfics* - o un cinturón del que colgaban pócimas” (35).

Proceso creativo

Inicio de la ilustración del mago Zacharye. A partir de la realización de un boceto a lápiz en mi cuaderno de dibujo, he fotografiado el resultado para poder colorearlo con un programa de dibujo llamado *Clip Studio Paint*. Para este dibujo, me basé en una composición con dos referencias; la primera, para la postura (a partir de una imagen extraída de <https://fr.dreamstime.com/vieux-sage-sorcier-tient-b%C3%A2ton-magique-en-bois-habill%C3%A9-robe-claire-son-ses-mains-image209534909>) y la segunda, una foto de mi propia mano. Además, mi inspiración para esta ilustración fue el juego de ligue titulado *The Arcana*, producido por Nix Hydra y que cuenta con más de un millón de descargas en el *Playstore* (<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nixhydragames.thearcana&hl=fr&gl=US>).



Figura 4: Referencia para la postura

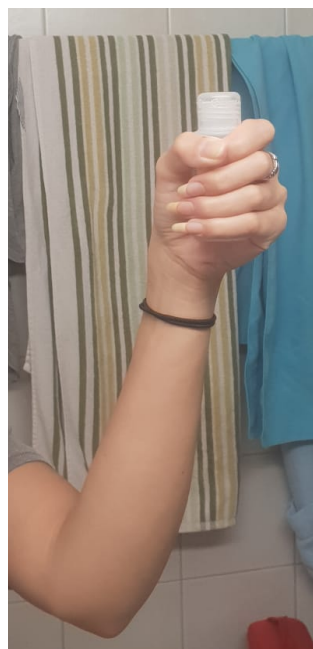


Figura 3: Referencia para la mano

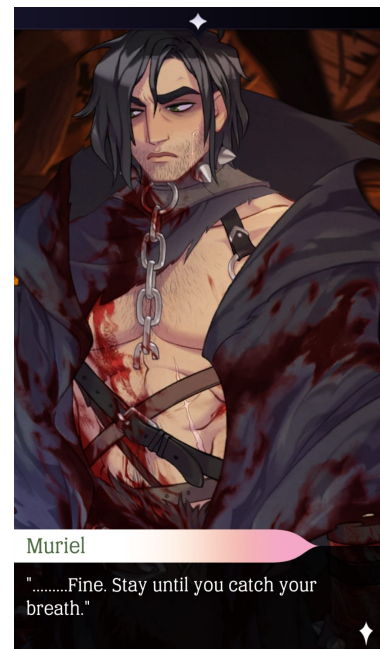


Figura 2: Captura de pantalla de *The Arcana*

El ritmo de trabajo diario ha sido de dos o tres horas al día. Terminé la ilustración del relato *Amor de espinas* integrando una foto de mi propia sala de estar que borré con el programa *Gimp*. Sobre este dibujo, añadí un rectángulo en el que escribí la frase "no es un disfraz, soy de verdad" (33) que dice Zacharye cuando ve a la narradora por primera vez. Incluí también el nombre del personaje para seguir siendo coherente con los códigos de los juegos de ligue.



Figura 5: Foto de mi sala de estar borrosa

Segunda ilustración: *La reliquia del Titán*, de Mar Hernández

Resumen del relato

En esta historia se cuentan las aventuras de Kaeldris, un joven de dieciséis años (72). Explica en primera persona que frecuenta “la Escuela de Elegidos[,] una institución prestigiosa por formar a los Guardines del reino” (72). No es un buen estudiante, y es un castigo que permite comenzar la historia; de hecho, el joven debe ser “ayudante de la profesora Mairis” porque rompió algo en el museo (74). Bastante torpe, es representado en oposición directa a su ancestro, que tiene el mismo nombre que él y por el cual siente una extraña fascinación (73). De hecho, el protagonista intenta, por ejemplo, descifrar las letras de su capa, que él llama “sistema de comunicación de los titanes” (74). Por lo tanto, en esta historia podemos observar la invención de un lenguaje ficticio, un proceso ya utilizado en obras de fantasía clásicas como *El Señor de los Anillos* de J.R.R. Tolkien (Yaguello 2006). Sin embargo, Kaeldris se caracteriza no sólo por esta fascinación por las lenguas antiguas, sino también por una fuerte envidia. Está celoso de su ancestro que es representado como un héroe (73) mientras que él llega con retraso para su primer día de trabajo (77), y está celoso de la relación entre dos mujeres, Alaida y Mairis, porque quiere tener la misma con otro estudiante llamado Cédrik (81). Un poco más tarde, se le pide al protagonista que analice una reliquia, el corazón de un titán, de forma científica; la acumulación “tenía que medirla, pesarla, clasificarla según una lista de materiales; describir su forma, color, saturación, luminosidad” pone de relieve la multitud de etapas necesarias para este proceso (83). Mientras Kaeldris continúa su investigación con su amigo Cédrik, sus ojos brillan de un color violeta, una característica que remite directamente a su ancestro (88). Cédrik ofrece una explicación (“puede que se acaben de despertar los poderes de tus antepasados”), pero el uso del sustantivo “tontería” en “¡Pero qué tontería dices!”, así como la puntuación expresiva en “¡Seguro que te lo has imaginado!”, muestra claramente la irritación y incertidumbre del protagonista (88). Mientras tanto, el titán se despertó y empezó a destruir la escuela ante los ojos de los dos jóvenes (91). Mientras intentan resolver el misterio que rodea a las misteriosas letras en la capa del ancestro de Kaeldris, él y Cedrik descubren lo que todo esto significa: el titán vuelve para vengarse, porque el ancestro de Kaeldris “[l]e [...] rob[ó] un trozo de corazón” (92). La historia termina con un final abierto, cuando el protagonista decide luchar contra el titán para salvar a la persona a la que ama (94). Por lo tanto, se puede afirmar que este relato muestra el cambio, el desarrollo y el autodescubrimiento de Kaeldris; él, que al principio pensaba que no era bastante valiente o inteligente, se convierte en un héroe listo para sacrificarse. Hay una clara inversión de roles entre Cedrik y Kaeldris a través de la figura estereotipada del “caballero de brillante armadura” (77). Aunque al principio el protagonista atribuye este papel al joven al que ama (“Cédrik era ‘mi caballero’, aunque todavía no hubiera conseguido ‘su brillante armadura’” (85), acaba describiéndose a sí mismo de la misma manera cuando salva a éste (“convertirme en tu caballero de brillante armadura - correspondí con una sonrisa sincera” (94), mostrando claramente su evolución.

Análisis del dibujo

Empecé la ilustración para el relato *La reliquia del Titán* haciendo unos bocetos muy diferentes buscando el estilo que podría adoptar para este dibujo. Al principio quería intentar dibujar algo más sencillo, pero vi que no me convenía en absoluto. Al final, decidí basarme en la descripción de Kaeldris.

Este personaje tiene una “mirada de ojos rasgados y de color violeta” (72) que representé en contraste con el color negro para poner en evidencia el hecho de que su mirada “brillaba con el poder sobrenatural de los Titanes” (73). Tiene también el “cabello claro” (74), “la piel pálida” (74), unas “ropas oscuras, antiguas y con detalles dorados” (74) cuyo aspecto antiguo representé mediante manchas de acuarela y una “capa [deshilachada] que casi lo cubría por entero [...] [en la que había] formas rectangulares que entraban y salían en la tela” (74).

Traté también de incluir unos elementos un poco más originales y personales en relación con mi propio análisis de la historia. Por un lado, la serpiente representa el pecado, es decir, tanto la envidia del personaje principal, que nunca podrá ser como el Guardián, como su ira contra lo que este retrato representa (74). Por otro lado, evoca una especie de conocimiento prohibido relacionado con la curiosidad del narrador que, un poco después, quiere descifrar los símbolos extraños que ve en la capa del Guardián (74). Este elemento se basa sobre todo en el pasaje bíblico del Génesis (2:16-17) donde Dios dice a Adán y Eva que no pueden comer “del árbol de la ciencia del bien y del mal” (Reina Valera 1960). Este símbolo está entonces en oposición con el halo, que representa el lado sobrenatural y casi divino de esta figura. Finalmente, el color dorado no sólo destaca este aspecto celestial (Croussy 1989: 103), sino también la gran importancia de esta figura muy simbólica para las personas que frecuentan “la Escuela de Elegidos” (72).

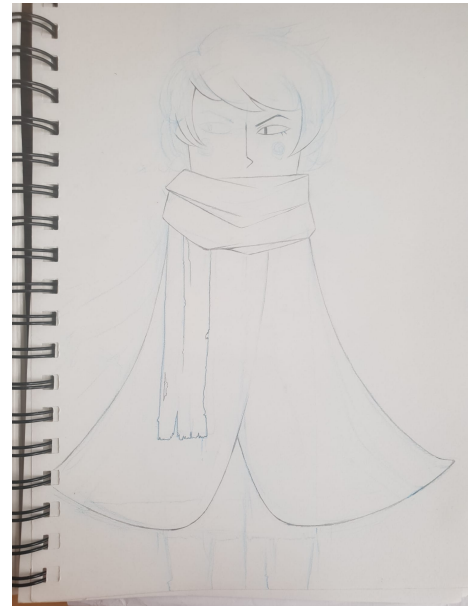


Figura 6: Primer boceto más sencillo que decidí abandonar

Proceso creativo

Primero empecé el *lineart* para la ilustración de Kaeldris. Me basé en dos referencias principales; una para la postura hecha por un artista que se llama Kibbitzer y una foto de mi propia mano. Además, mi inspiración para esta ilustración fueron las cartas de tarot del videojuego de fantasía titulado *Dragon Age*.

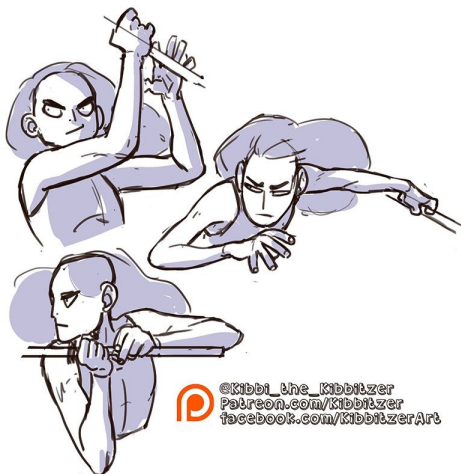


Figura 7: Referencia para la postura



Figura 8: Referencia para la mano

Una vez terminado el *lineart*, coloreé algunas zonas con acuarela para poner en evidencia las diferentes texturas de la ropa del personaje. Además, utilicé los códigos de Instagram para hacer

la foto final que me sirvió de base para el dibujo digital. Terminé la ilustración de Kaeldris con el programa *Clip Studio Paint*.



Figura 9: Carta de tarot de *Dragon Age*

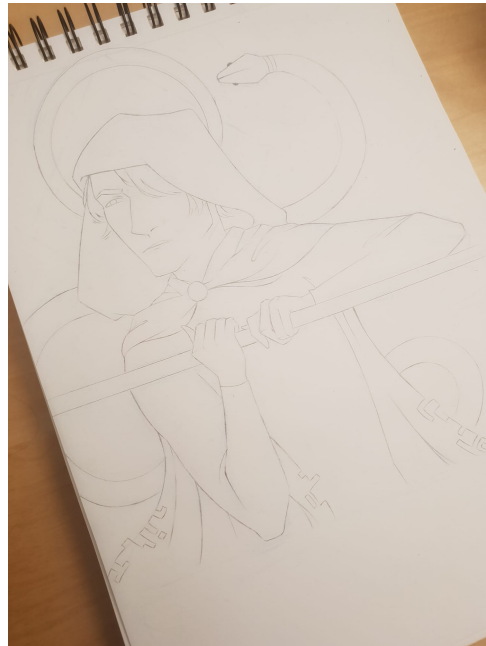


Figura 10: *Lineart* terminado



Figura 11: Primera versión con acuarela

Tercera ilustración: *Kalasona*, de Patricia Macías

Resumen del relato

Esta historia que también es contada en primera persona por la protagonista, una ladrona llamada Kala, empieza con dos frases que ya sugieren cómo acabará la historia; el lector sabe desde el principio que el plan de la protagonista ha fracasado y que se enamoró de otra mujer, pero no sabe lo que ocurrió antes (97). Por lo tanto, el verdadero relato comienza cuando Kala describe la fiesta en un palacio a la que asiste con el propósito de lograr lo imposible: robar un tesoro a las reinas (97). El uso de “nunca” y “nadie” en “donde nunca nadie había conseguido robar” (97) pone en evidencia la dificultad de robar algo en este lugar. Además, el tono empleado por Kala para contar los acontecimientos es ligero, humorístico, y corresponde perfectamente con el aspecto casi cómico de ciertas partes de la historia; por ejemplo, el uso de un nombre con intención de hacer reír que hace referencia al modelo de la protagonista, “Chor Izo” (97), es una técnica frecuentemente utilizada por los autores de fantasía con antihéroes y personajes divertidos. Un poco más tarde, se entiende que Kala elaboró una estrategia minuciosa, que incluye todos los elementos necesarios para que su robo tenga éxito; en primer lugar, la ropa, en segundo lugar, cómo entrar con su mochila y, en tercer lugar, un mapa del palacio (97-98). Después de estas explicaciones, la chica decide quitarse la ropa, que considera demasiado incómoda (98). Sin embargo, su plan no se desarrolla como estaba previsto y tiene que esconderse detrás de una puerta porque alguien viene en su dirección. Se trata de una chica que está llorando y que parece inconsolable (99); el uso de la palabra “tanta” en “llorar con tanta violencia” (99) destaca la desesperación de este nuevo personaje. Las joyas que caen del vestido que la desconocida acaba de destrozar llaman la atención de Kala y se precipita a recogerlas (99). La chica la ve, pero llega su madre, información que se transmite mediante la frase “esto no es lo mío, de verdad, mamá” (101). A pesar de que todavía no se conocen, ya existe una forma de solidaridad entre las dos chicas; Sona no denunció a Kala, y Kala “qu[iere] gritarle que p[uede] hacer lo que quiera” (101). Un poco más tarde, cuando los dos personajes

están solos en la habitación, queda claro que Kala se ha enamorado de esta chica que acaba de conocer: “Sona se sonrojó y me sonrió, y a mí el corazón me hizo algo raro. Yo qué sé, la chiquilla era guapa y hacía mucho que nadie me sonreía” (103). La protagonista finalmente le explica todo su plan a Sona y se entiende que es una ladrona simpática; sólo quiere demostrar lo que vale a los demás ladrones (103). Finalmente, las dos chicas deciden abandonar el palacio juntas con la ayuda de “Kasio, el hijo de la reina Fahrain” (104). El encuentro con este niño amable cambia la visión relativamente estereotipada que Kala tenía de la gente que vive en el palacio antes de encontrarle: “¿En palacio eran todos así? Siempre los había imaginado más tranquilos, sin preocupaciones, confiando más en los demás” (105). La escena de la “caja de arena” (105) que cuenta el robo ayuda al lector a entender el título de la historia; después de llenar sus bolsas “Sona [...] escrib[e] su nombre junto al [de Kala], tan cerca que parec[e] que [son] una sola persona” (106). Este pasaje pone aún más de relieve la complicidad sorprendente, la solidaridad entre las dos chicas. Al final, a pesar de los guardias que les siguen, Kala y Sona consiguen escapar y llegar a la casa de la ladrona (107). En esta historia, es especialmente importante analizar el dúo que forman los dos personajes principales. Consiguen hacer lo imposible, es decir, robar algo del palacio, y se llevan especialmente bien a pesar de que no provienen del mismo entorno. Esta historia destaca su amistad, solidaridad y complicidad, que va más allá de su diferencia de clase social.

Análisis del dibujo

Para mi tercera ilustración, decidí dibujar el encuentro entre Kala y Sona durante la fiesta en el palacio (97). No hay una descripción clara del aspecto físico de estos dos personajes, aparte de que ambos llevan “ropa interior” (99). Elegí colores complementarios, azul y naranja (Krupa-Astruc 2010: 107), para enfatizar la oposición completa de clase entre las dos mujeres; de hecho, una es una ladrona (97) y la otra pertenece a una familia rica (105). Quería también destacar esta especie de conexión inmediata entre las dos chicas; aunque no vienen del mismo origen, se llevan muy bien y deciden huir juntas (105).

Proceso creativo

Primero hice un boceto basándome en dos referencias hechas por un artista que se llama Kate-Fox para la postura de los dos personajes.



Figura 12: Referencia para la postura de Sona



Figura 13: Referencia para la postura de Kala



Figura 14: Primer boceto para la ilustración de Kala y Sona

Finalmente decidí colorear la mayor parte de este dibujo con lápices de color para hacer algo diferente de las otras ilustraciones que hice para este proyecto.



Figura 15: Empecé a colorear la ilustración

Sin embargo, luego de considerar las posibilidades de fondo para la ilustración de las protagonistas, decidí optar por un fondo un poco menos monótono. Dibuje tres tipos de joyas para tener una especie de vínculo con el escenario; de hecho, Kala quiere robar las piedras que caen del vestido de Sona (100). Luego copié este dibujo varias veces y modifiqué su opacidad para obtener un fondo que me gustaba.

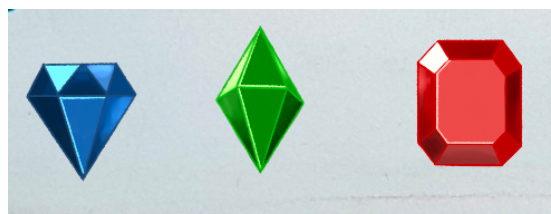


Figura 16: Tres tipos de joyas

Cuarta ilustración: 99.9% de Andrea Prieto Pérez

Resumen del relato

Esta historia se centra en el personaje de Octavia, una periodista que vive en un mundo en el que varios elementos de su vida, como su “valor de felicidad” (133), su dieta o incluso sus preferencias en cuanto a la ropa, son constantemente supervisados a través de un programa llamado “Nexo” (134). Este mundo presentado en la historia parece casi distópico y privilegia la productividad sobre la individualidad. Todo está controlado y todo el mundo tiene que someterse a exámenes médicos antes de salir de su casa para evitar la propagación de gérmenes, por miedo a otro “contagio de gripe común” (135). Las lentillas que lleva Octavia son otra marca de esta tecnología extrema; frente a sus ojos aparecen diferentes tipos de mensajes, como una especie de pantalla directamente injertada en su cuerpo (136). También hay una falta total de contacto con otras personas, que pueden ser sustituidas por hologramas, por ejemplo (136). El extraño nombre del terapeuta de Octavia (“XP-112”) también deja claro que no es un humano, sino una máquina o un robot (136). Cuando se menciona la investigación de Octavia sobre la desaparición de una “celebridad en el país” (136), la cronología cambia y el relato se centra en hechos pasados. Luego se cuenta el encuentro de Belle Sanz, la artista desaparecida, con Nanda a través de una aplicación llamada *Mach*: “la opción de Compatibilidad que tenía activada en la aplicación le recordó que su nombre era Nanda y que le gustaba el color azul” (137). Incluso en este caso, todo está controlado y hay una supresión total de la libertad, de la autonomía individual; la gente no tiene tiempo para nada, ni siquiera para las relaciones con otros seres humanos, así que las máquinas se encargan de todo. En esta sociedad en la que el capitalismo y la tecnología se llevan al extremo, las personas no saben identificar sus sentimientos y necesitan una aplicación para “ayuda[rlas] a identificar mejor [...] [las] sensaciones” (140). Además, en este mundo extraño, la felicidad parece ser la norma básica para todos los individuos, lo que explica por qué Belle está tan perturbada cuando Nanda le dice que tiene que ser feliz (142). Ella, que no entiende sus propios sentimientos, actúa cada día sin que le importa lo que siente. Cuando la historia vuelve al presente, Octavia sigue trabajando para su investigación sobre la desaparición de Belle y por eso decide reunirse con Nanda ya que “era la última persona con la que había quedado Belle Sanz” (142). El uso de programas informáticos para “la detección de emociones ajenas” y la frase “leer a los demás era una tarea complicada” (145) vuelven a mostrar esta ruptura y este fracaso total con respecto a las relaciones humanas. Aunque Octavia no obtiene ninguna información durante esta discusión, la historia termina con un final abierto; la periodista se va a tomar un café con un nuevo personaje, Edith, después de plantear preguntas importantes sobre esta omnipresencia de la tecnología; alguien podría, por ejemplo, infectar directamente la conciencia de las personas con un virus (148-149). Por lo tanto, hay una ambivalencia en el papel de la tecnología; por un lado, es algo positivo porque facilita la vida cotidiana, pero por otro lado también puede ser peligroso cuando se lleva al extremo, ya que eliminaría toda la autonomía y el contacto humano en una sociedad en la que la gente debe ser cada vez más productiva, convirtiéndola así en una máquina.

Análisis del dibujo

Para la última ilustración de este proyecto elegí el relato titulado 99.9%. Opté por un método un poco menos convencional con respecto a los otros dibujos para seguir siendo coherente con la historia. De hecho, puesto que se trata de una especie de investigación sobre la desaparición de Belle Sanz (137), elegí una estética similar a la que se puede encontrar en un cuaderno de bitácora o de viaje, dibujando varias pequeñas escenas que hacen referencia a diferentes momentos del relato. El dibujo de la izquierda, por ejemplo, representa a Octavia cuando se va

a la ciudad en tren (135), mientras que el que se sitúa en la parte inferior puede hacer referencia tanto a su encuentro con Nanda (143) como a su conversación con Edith (150) que no se describe explícitamente en la historia. A la derecha decidí también añadir una reproducción de la pantalla de Nanda cuando la aplicación Match le dice que es compatible en un 99,9% con Belle (138), haciendo una parodia de la aplicación de citas *Tinder*.

Proceso creativo

Empecé esta última ilustración haciendo un boceto a lápiz para saber dónde debía colocar los diversos elementos. Además, me basé en referencias hechas por el artista llamado Kibbitzer tanto para el dibujo de Octavia en el tren como para el de la parte inferior.

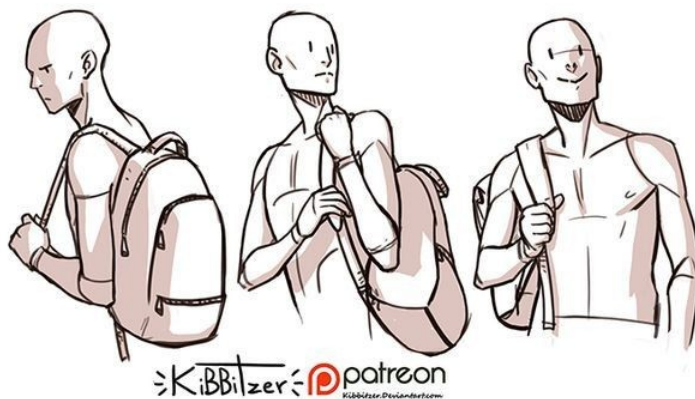


Figura 17: Referencia para la postura de Octavia en el tren

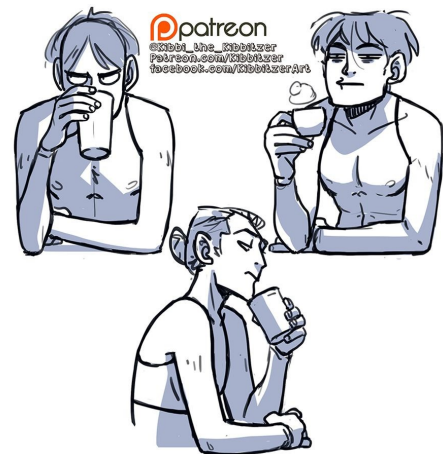


Figura 18: Referencia para la postura de Octavia tomando un café

Finalmente, dibujé formas geométricas coloreadas con marcadores de alcohol y acentué el título y algunos otros elementos con un pequeño marcador negro para que la ilustración sea más dinámica. También decidí añadir dos fragmentos del relato que están directamente relacionados con mis dibujos para mezclar ilustración y escritura.

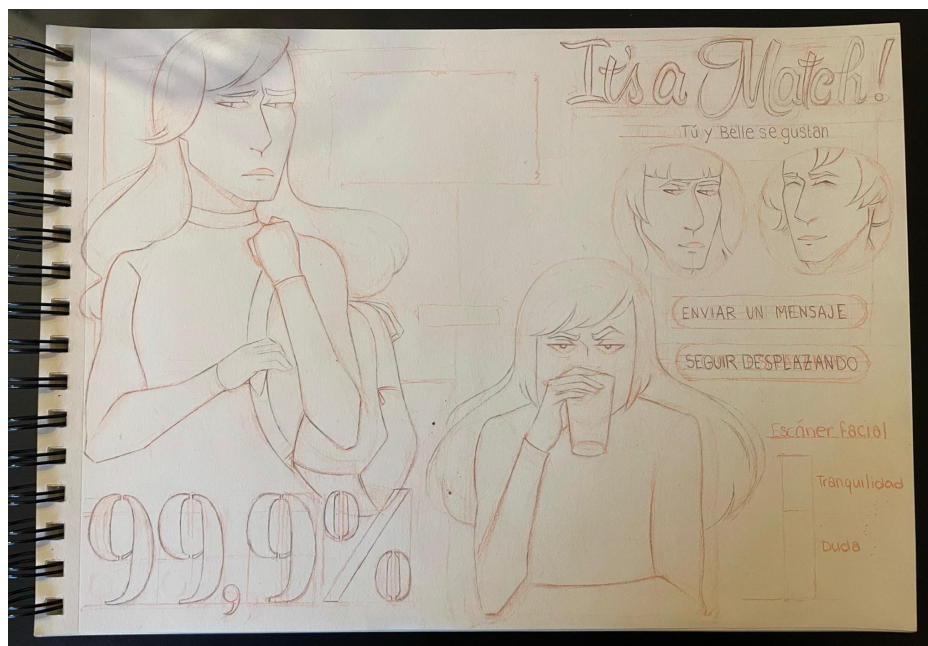


Figura 19: Primer boceto para la ilustración del relato 99.9%

Conclusión

Este proyecto se inscribió desde el principio en una voluntad de divulgación científica. De hecho, he tratado de emplear mis ilustraciones para difundir un análisis de los varios relatos de esta antología de una manera más “gráfica” y quizá más accesible para el público en general que los artículos académicos. He realizado dibujos para diferentes escenas clave que pertenecen a unos géneros muy diferentes. Este proyecto me permitió hacer un trabajo original y valorizar una obra literaria de manera distinta de un seminario convencional para intentar sacar el análisis literario del contexto académico y presentarlo a un público más amplio. Las redes sociales son una forma especialmente inteligente de dar a conocer obras relativamente desconocidas, pero especialmente interesantes, a personas ajenas al mundo académico. Gracias a *Instagram*, y más concretamente a la posibilidad de identificar a las personas en mis *posts*, he podido mostrar algunos de mis dibujos a las autoras de diferentes relatos como Celia Añó o Mar Hernández. Ambas no sólo han comentado, sino que también han compartido mis ilustraciones en sus propias cuentas. Finalmente, pienso que sería interesante ver cómo este tipo de iniciativa podría trasladarse no sólo a otras obras más “herméticas”, sino también a otras disciplinas menos accesibles al gran público que la literatura, como la lingüística.

Bibliografía

Fuentes primarias

Álvarez, Fani et al. (2018): *Insólitas: Relatos de autoras de ciencia ficción y fantasía LGBT+*, Murcia: LES Editorial.

Estudios

Berry, Vincent (2019) : *Jeu vidéo et adolescence*, Laval : PUL.

Croussy, Guy (1989) : *La génération de la communication*, Marolles en Brie: Jean-Pierre Kupczyk.

Krupa-Astruc, Joëlle (2010) : *L'aquarelle: de l'émotion à la création*, Paris: Editions Eyrolles.

Mounfort, Paul Rhys (2003): *Nordic Runes: Understanding, Casting, and Interpreting the Ancient Viking Oracle*, Rochester: Destiny Books.

Reed, Aaron A. et al. (2020): *Adventure Games: Playing the Outsider*, New York: Bloomsbury Academic.

Yaguello, Marina (2006): *Les langues imaginaires: mythes, utopies, fantasmes, chimères et fictions linguistiques*, Paris: Editions du Seuil.

Publicaciones electrónicas

Sociedades Bíblicas en América Latina (1960): "Reina Valera", sin paginar, <https://www.biblegateway.com/versions/Reina-Valera-1960-RVR1960-Biblia/#booklist> (cons. 30/11/2021).

Fuentes de las imágenes

Figura 2

Shevardina, Kateryna (s.f.): *Vieux sage sorcier tient le bâton magique en bois*, <https://fr.dreamstime.com/vieux-sage-sorcier-tient-b%C3%A2ton-magique-en-bois-habill%C3%A9-robe-claire-son-ses-mains-image209534909> (cons. 30/11/2021).

Figura 4

Nix Hydra (2016-2021): *Captura de pantalla mía del juego de ligue The Arcana*, Los Angeles.

Figura 7

Kibbitzer (2020): *Holding sword reference sheet -PREVIEW-*, <https://www.deviantart.com/kibbitzer/art/Holding-sword-reference-sheet-PREVIEW-848429150> (cons. 30/11/2021).

Figura 9

BioWare (2009-2021): *Dorian Pavus Tarot Card*, https://dragonage.fandom.com/wiki/User_blog:Ser_Lavaeolus/Dorian:_Tarot_Card_Analysis?file=Dorian_tarot.png (cons. 30/11/2021).

Figura 12

Kate-Fox (2019): *Pose study 105*, <https://www.deviantart.com/kate-fox/art/Pose-study-105-822614876> (cons. 30/11/2021).

Figura 13

Kate-Fox (2017): *Pose study 87*, <https://www.deviantart.com/kate-fox/art/Pose-study-87-719565157> (cons. 30/11/2021).

Figura 17

Kibbitzer (2017): *Reference sheets* 2017,
https://business.facebook.com/media/set/?set=a.1869796206637953&type=3&comment_id=2021828831434689&comment_tracking=%7B%22tn%22%3A%22R%22%7D (cons.
30/11/2021).

Figura 18

Kibbitzer (2021): *Drinking reference sheet* –preview–,
<https://c10.patreonusercontent.com/3/eyJxIjoxMDAsIndlYnAiOjB9/patreon-media/p/post/48875135/dd50afec5a4044c093f6fe9efda0d012/1.jpg?token-time=1639526400&token-hash=lWK6qrjPyV9lGKpTVjgCiveOiSnzZCjC0jxn5CglsB4%3D>
(cons. 30/11/2021).