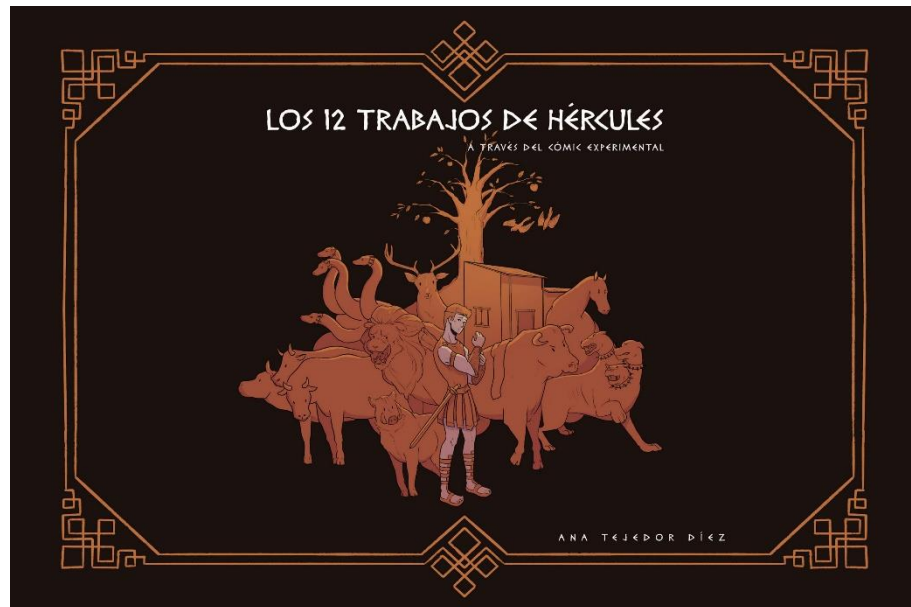




UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

Los 12 trabajos de Hércules a través del cómic experimental. Una investigación sobre nuevas formas narrativas.

Autor/a: Ana Tejedor Díez

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2021



Trabajo de Fin de Máster
Los 12 trabajos de Hércules a través del cómic experimental. Una
investigación sobre nuevas formas narrativas

TFM Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título:

Los 12 trabajos de Hércules a través del cómic experimental. Una investigación sobre nuevas formas narrativas.

Autor/a: Ana Tejedor Díez

Tutor/a: Sergio García Sánchez

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Cómic

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre.

Año: 2021

DECLARACIÓN DE AUTORÍA Y ORIGINALIDAD

El plagio, entendido como la presentación de un trabajo u obra hecho por otra persona como propio o la copia de textos sin citar su procedencia y dándolos como de elaboración propia, conllevará automáticamente la calificación numérica de cero. Esta consecuencia debe entenderse sin perjuicio de las responsabilidades disciplinarias en las que pudieran incurrir los estudiantes que plagien.

El abajo firmante D./Dña. Ana Tejedor Díez con DNI 53679636-M, que presenta el Trabajo Fin de Máster con el título: *Los 12 trabajos de Hércules a través del cómic experimental. Una investigación sobre nuevas formas narrativas* declara la autoría y asume la originalidad de este trabajo, donde se han utilizado distintas fuentes que han sido todas citadas debidamente en la memoria y dispone de la autorización y permisos pertinentes para la publicación de las imágenes y documentos.

Y para que así conste firmo el presente documento en Granada a 1 de septiembre de 2021,

El autor:

A handwritten signature in black ink that reads "Ana Tejedor Díez". The signature is written in a cursive style and is underlined with a single horizontal line.



ÍNDICE

1. RESUMEN	4
1.1. Abstract	4
1.2. Palabras clave	4
2. INTRODUCCIÓN	5
3. JUSTIFICACIÓN	6
4. OBJETIVOS	7
4.1. Objetivo general	7
4.2. Objetivos específicos	7
5. METODOLOGÍA.....	8
5.1. Documentación e Investigación	8
5.1.1. Antecedentes y estado de la cuestión.....	8
5.1.1.1. La figura de Hércules	8
5.1.1.2. Análisis de los 12 trabajos	15
5.1.2. El cómic experimental	24
5.1.3. Referentes gráficos.....	32
5.2. Desarrollo práctico	34
5.2.1. Estilo gráfico y bocetos	34
5.2.2. Proceso de maquetación	43
5.2.3. Resultados y arte final	45
6. CONCLUSIONES	60
7. BIBLIOGRAFÍA	62
8. ÍNDICE DE FIGURAS	64
9. CURRÍCULUM.....	66
10. ANEXOS.....	67
ANEXO I. Bocetos.....	68

1. RESUMEN

Este Trabajo de Fin de Máster plantea la elaboración de una serie de 12 cómics experimentales en formato de póster y su posterior edición editorial. Estos 12 cómics están basados en el clásico griego de los 12 Trabajos de Hércules. La narrativa gráfica que se plantea sucede a través de unos contenedores de imágenes que, acompañados de pequeños bloques de texto que ayudan en el entendimiento de la imagen, componen la serie de los 12 trabajos del héroe griego. Su presentación final consiste en una publicación del proyecto en formato libro que juega con las transparencias de las páginas.

Se llegará a ello mediante la utilización de una metodología de investigación artística en la que se hará una revisión del estado de la cuestión, se establecerá un marco teórico y se establecerán unas conclusiones para la elaboración gráfica del proyecto final.

1.1. Abstract

This Master's Final Project proposes the development of a series of 12 experimental comics in a poster format. These 12 comics are based on the greek classics stories of the 12 Labours of Hercules. The graphic narrative that is proposed, takes place through images containers that go with small blocks of text that help understanding the image. All of these composes the series of the 12 Labours of the greek hero. Its final presentation consist in a book that plays with the transparencies of the pages.

This will be achieve by using an artistic research methodology in which a review of the state of investigation will be made, a theoretical framework will be establish and some conclusions will be made for the graphic project.

1.2. Palabras clave

Español: Mitología - Cómic experimental - Narración gráfica - Contenedor de imágenes

Inglés: Mythology - Experimental comic - Graphic narrative - Images Container

2. INTRODUCCIÓN

El presente proyecto se elabora como Trabajo de Fin de Máster Universitario en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual por la Universidad de Granada, a manos de la alumna Ana Tejedor Díez y tutorizado por el profesor del departamento de Dibujo, Sergio García Sánchez.

Con este trabajo se nos plantea la oportunidad de profundizar en uno de los campos que más interés ha suscitado a nivel personal el Máster en Dibujo. En este caso, ha sido el cómic. El cómic es una expresión gráfica que desde pequeña ha estado presente en mi vida pero que nunca he tenido la oportunidad de desarrollar. Será con este proyecto con el que espero encontrar un nuevo estilo gráfico para su aplicación en historias más narrativas a las que estoy acostumbrada con mi obra personal.

La temática surge como continuación a las inquietudes desarrolladas en el Trabajo de Fin de Grado del grado en Bellas Artes. Éste consistió en la ilustración de los doce dioses del olimpo de la mitología griega. Sin embargo, aunque siguiendo la línea mitológica, con el este TFM se ha pretendido ampliar conocimientos y desarrollar una nueva historia dentro de la mitología griega, basándose en las bases teóricas utilizadas en el proyecto anterior, pero esta vez inspirándose en la figura griega de Hércules. Se pretende aplicar todo lo aprendido durante este máster y que resulte una obra gráfica innovadora dentro de la clásica representación del héroe griego.

Es por todo esto que se ha desarrollado una metodología de investigación artística para estudiar y analizar cómo se ha representado a Hércules a lo largo de la historia gráfica y visual: mosaicos, cuadros, cómics, etc. Y desarrollar, a partir de esta investigación, una nueva metodología para el desarrollo práctico de la obra. En definitiva, una investigación que nos lleve a resolver la pregunta sobre: *¿de qué manera puedo yo aportar una nueva mirada desde el punto de vista gráfico a la figura de Hércules y su historia?*

Finalmente, se elaboran unas conclusiones partiendo de los objetivos marcados en el proyecto y si se han llegado, o no, a cumplir. Una valoración final y una posible puesta en valor y futura continuación de la obra final.

3. JUSTIFICACIÓN

Con este Trabajo de Fin de Máster se busca, desde un punto de vista gráfico, realizar un cómic experimental basándose previamente en unas bases teóricas de investigación artística. Realizando, de esta manera, una aportación original sobre una temática ya trabajada por numerosos artistas a lo largo de la historia gráfica. Desde el punto de vista teórico, realizar una revisión por todos estos artistas que han trabajado ya esta temática y sacar unas conclusiones que sirvan para obtener la originalidad gráfica que se busca con este proyecto.

A título personal, es la mitología griega una de las temáticas que dicta e inspira gran parte de mi obra. En general, la belleza de sus historias, mitos y leyendas, así como la época, los dioses, las figuras que pertenecen a ella y los ambientes que rodean a la Antigua Grecia, son los que influyen directamente en mí.

La mitología es una serie de mentiras. Pero estas mentiras han sido, durante largos siglos, motivos de creencias. Han tenido valor de dogmas y realidad entre griegos y latinos. Con este título han inspirado a los hombres, sostenido instituciones respetables y sugerido a los artistas la idea de algunas creaciones entre las que hay grandes obras maestras. (Commelin, P., 2017, pp 3-4)

Tanto conceptual como visualmente es todo esto lo que se ve reflejado en mis ilustraciones. Es muy importante estar desarrollando una investigación entorno a algo que previamente hemos conocido, pero de lo que queremos ampliar nuestro conocimiento. Ha sido tomando esta idea y la aportación del tutor con la que se llega a la temática final sobre los 12 Trabajos de Hércules. Unas historias que, personal y previamente, no se conocían en profundidad y que con este proyecto se pretenden desarrollar.

Es también una inquietud particular la realización de un cómic experimental, una de las justificaciones sobre la parte gráfica del proyecto. Es por esto por lo que se pretende ampliar los conocimientos acerca del cómic y del cómic experimental como un medio de representación gráfica actual.

Y, por último, se pretende hacerlo, como ya se ha dicho anteriormente, desde una mirada original, única y personal. Se intentará poner en práctica todo lo aprendido durante el máster en cuanto a la parte gráfica de la obra, así como en la parte de desarrollo del trabajo teórico.



4. OBJETIVOS

4.1. Objetivo general

Como objetivo general de esta propuesta se plantea adaptar los doce Trabajos de Hércules al cómic experimental descubriendo un nuevo estilo personal para contar historias.

4.2. Objetivos específicos

Teniendo en cuenta el objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos:

- I. Establecer un marco teórico entorno a la figura mitológica de Hércules
- II. Realizar una revisión gráfica sobre los autores y artistas que han trabajado con la figura de Hércules.
- III. Investigar sobre nuevos métodos de contar historias.
- IV. Resolver un cómic experimental desde nuevos formatos narrativos.
- V. Dotar de una nueva mirada al mito clásico griego de los 12 Trabajos de Hércules.
- VI. Desarrollar un nuevo estilo gráfico propio que se adapte a la narración de este trabajo.

5. METODOLOGÍA

La metodología de este proyecto será una **metodología de investigación artística**.

Se dividirá en dos partes para un mejor desarrollo de la información:

- Metodología de la documentación e investigación
- Metodología del desarrollo práctico

5.1. Documentación e Investigación

5.1.1. Antecedentes y estado de la cuestión

5.1.1.1. La figura de Hércules

Lo primero que se ha realizado en cuanto a búsqueda de información y documentación, es todo el contexto que precede a este proyecto, lo que podemos llamar el marco teórico. En un primer lugar nos hemos centrado en recoger cómo se ha representado la figura de Hércules - figura principal de este trabajo- a lo largo de la historia del arte, pues es un tema muy recurrente en representaciones gráficas y nos servirá como estudio del estado de la cuestión. Más adelante estudiaremos la parte formal, es decir, la parte que gira en torno al cómic y sus representaciones a lo largo de la historia gráfica.

En cuanto a la figura mitológica de Hércules, ha sido tratada en numerosas ocasiones tanto en el arte como en la literatura. Vamos a hacer un pequeño recorrido por distintas representaciones gráficas a lo largo de la historia y nos centraremos en las diferentes formas en las que se ha representado su figura.

Antes de comenzar, vamos a dejar definido quién era Hércules a grandes rasgos y como pequeña introducción, pues en el punto 5.1.1.2 se puede encontrar una descripción más detallada sobre él y su historia en torno a los 12 trabajos. Hércules es un semidios, hijo del rey de los dioses, Zeus, y una joven humana, Alcmena. Son numerosas las historias que cuentan quién era Hércules, pero podemos sacar de todas ellas una descripción común: fue una de las figuras de la mitología griega más heroicas que se conocen. Se le atribuyen los calificativos del más fuerte, valiente o audaz de los héroes griegos. Le fue otorgada la inmortalidad, y se le consideró por los demás dioses como uno más de ellos.

Teniendo todo esto en cuenta, se hace a continuación un recorrido por diferentes representaciones de esta figura:

Nos podemos remontar hasta los años anteriores a cristo, donde encontraremos representaciones muy diversas sobre los 12 Trabajos de Hércules. Normalmente se solía representar la figura de Hércules en el momento justo de su enfrentamiento con las bestias o animales que se le encomendó matar o capturar en cada uno de los trabajos. Así, por ejemplo, la figura 1 del año 510 antes de Cristo, nos muestra un ejemplo de ello, una de las cerámicas - cráteras - que podemos encontrar en el Museo Arqueológico de Madrid.



Figura 1. Hércules y el perro Cerbero y Hércules llevando a Cerbero frente a Euristeo, 510 a.C. Cratera de autor desconocido.

En esta época, las representaciones eran mucho más narrativas que las que veremos más adelante. Era imágenes más simplificadas, normalmente con motivos decorativos en cerámicas, que narraban gráficamente las historias, centrándose, como se decía antes, en el momento culmen de cada uno de los trabajos.

Pero si seguimos avanzando en el tiempo, ya en el año 300 d.C, con la figura 2, podemos observar un mosaico perteneciente al Museo Arqueológico de Madrid que representa de forma circular los 12 Trabajos de Hércules, rodeando una escena entre Hércules y Ónfale (Reina de Lydia) ¹. En esta representación, vemos a Hércules con su arma más característica (una maza).

¹ Ónfale, que reina sobre la ciudad de Lydia, obtiene el trono tras la muerte de su marido. Hércules es vendido como esclavo a esta reina tras asesinar a su amigo Ipithus en uno de los ataques de locura que sufre. Rápidamente se convierten en amantes y, para disimular, él debía vestirse con ropas y adornos femeninos. Se les suele representar con los atributos cambiados: Ónfale con la piel del León de Nemea y a Hércules con instrumentos de un hilar, que significaba el dominio de la mujer. Se puede apreciar en la figura x. (Museo del Prado, 2015.)

Se le representa, además, barbudo en 10 de las 12 escenas. Es una representación atípica de los doce trabajos, pues se lee de manera inversa a



Figura 2. *Los 12 trabajos de Hércules*, 300 d.C. Mosaico de autor desconocido. Fuente: Museo Arqueológico Nacional (S.f.)

las agujas del reloj, algo poco tradicional en la representación de los doce trabajos. (Museo Arqueológico Nacional, S,f). Sin embargo, seguimos viendo una intención narrativa y de unión de estas 12 historias. Cada una de ellas, una detrás de otra, con una imagen simbólica de cada uno de los trabajos, ilustra de una manera nueva y original la historia de Hércules.

Haciendo un pequeño salto en la historia del arte, hasta la época de los grandes pintores barrocos, encontramos ya representaciones pictóricas de artistas como Rubens o Zurbarán sobre el héroe mitológico enfrentándose, de nuevo, a las bestias y animales de cada una de las historias. Esta vez, estas representaciones, llenas de dramatismo, dan una nueva mirada a la figura de



Figura 4. *Hércules luchando con el León de Nemea*, (S, f.). Óleo de Pedro Pablo Rubens.



Figura 4. *Hércules lucha con el León de Nemea*, 1634. Óleo de Francisco de Zurbarán. Fuente: Museo del Prado (2015)

Hércules. En ellas se remarca su fuerte musculatura además de dar una imagen que juega con su aspecto más humano y con su aspecto más poderoso. Tanto es así, que el tamaño del león es prácticamente igual al suyo. Zurbarán, que ilustró 10 de los 12 trabajos, mostró en todos ellos estas cualidades. Si bien es cierto que cumplen con una representación magnífica del semidiós, en estas obras se pierde un poco esa idea de la narración, pues no da pie a imaginar que ha sucedido anterior o posteriormente a la imagen si no se conoce la historia. Aun así, se recuerda que, como nos dice Sergio García en su libro de *Sinfonía gráfica* (2000) un cuadro es siempre admirable desde el punto de vista gráfico de condensar toda una historia en una sola imagen.

Una representación muy simbólica de la mitología griega son las conocidas como Columnas de Hércules, situadas en Ceuta y que hacen alusión al décimo trabajo del semidiós. Se dice que Hércules viajó al fin del mundo -pues entonces los griegos no conocían más allá del mar Mediterráneo- buscando la isla de Eritía, cerca de Cádiz, donde se encontraban los Bueyes de Gerión. Pero se cruzó con una gran montaña que unía lo que hoy conocemos como los continentes de Europa y África. Separó, con su gran fuerza, las dos masas de tierra creando así el Estrecho de Gibraltar, y colocó una columna a ambos lados como símbolo del fin del mundo (Montes Cruz, M. 2016).

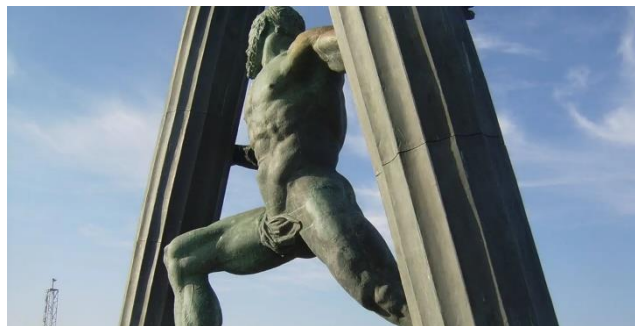


Figura 5. *Las Columnas de Hércules*, (S. f.) Fotografía del periódico de la razón, S.f.

En la cultura ya más contemporánea de los siglos XX y XXI, la figura de Hércules es la protagonista de numerosas películas y series. Además, es en estos años cuando se manifiesta un interés popular por el cómic, el tebeo español, el cómic americano y, poco a poco, el manga oriental. En ellos también se manifiesta un gran interés por héroe.

En el campo de la ilustración existe un poemario realizado por el poeta Jacinto Verdaguer, llamado *L'Atlantida* (1877). En él narra varios episodios de Hércules y sus trabajos, como los bueyes de Gerión o las manzanas de las Hespérides. Es este poemario ilustrado años después en 1961 por Julio Castro de la Gándara, artista ceutí.



Figura 9. *Hércules y el dragón*, 1961. Ilustración de Julio Castro de la Gándara.

L'Átlantida de Verdaguer ha inspirado también otras obras. El Palau Güell de Barcelona publica un corto en Youtube llamado *L'Hèrcules retorna al Palau Güell* (2015), basándose en este poemario y en el cuadro de *Hèrcules buscant les Hèspèrides* (1890) de Aleix Clapés.



Figura 8. *L'Hèrcules retorna al Palau Güell*, 2015. Corto publicado por el Palau Güell.



Figura 8. *Hèrcules buscant les Hèspèrides*, 1890. Óleo sobre lienzo

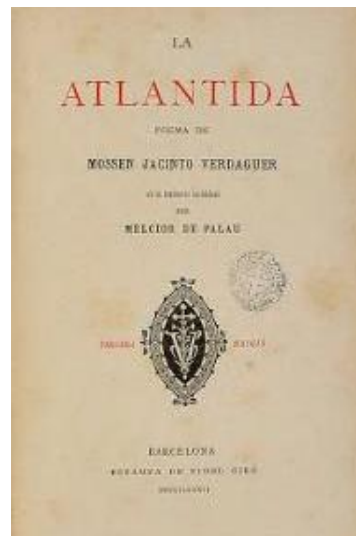


Figura 8. *L'Atlantida*, 1877. Poemario de Jacinto Verdaguer.

El cómic ha sido uno de los medios gráficos por excelencia para la representación de héroes, tanto fantásticos como mitológicos. Es el cómic un escenario ideal para, como dice Santana (2014), hazañas heroicas llenas de epicidad.

Los comics, y aquí ya entramos en el estado de la cuestión acerca de la parte más gráfica que rodea a la temática - es decir, el comic sobre la figura Hércules- son narraciones que muchas veces no necesitan de palabras para transmitir un mensaje o, al menos, no es su totalidad. El peso recae en la imagen, en los personajes, en los escenarios y en la forma en la que se transmite lo que se quiere contar.

Por ejemplo, en la figura 11 podemos ver un ejemplar de Paul Storrie², que decide contar la historia del héroe griego a través del comic americano y de las manos del dibujante de comics Steve Kurth³. Pero no son solo ellos los encargados de dar vida al personaje de Hércules en el formato *cómicbook*, existen infinidad de artistas y escritores que toman la mitología como fuente de inspiración. Siendo más o menos fieles a la historia original. La magia del comic es esa capacidad de adaptarse a las

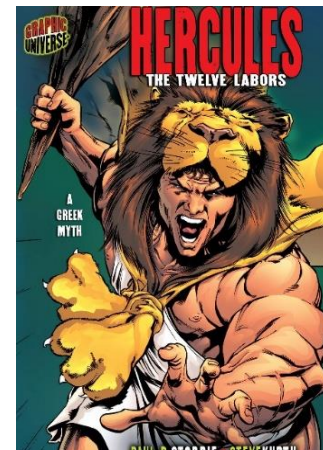


Figura 11. *Hercules, the twelve labors*, 2006. Cómic de Paul Storrie y Steve Kurth.

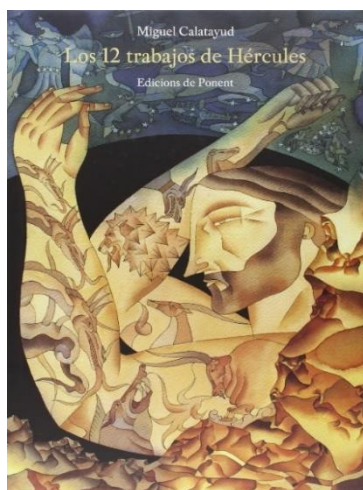


Figura 10. *12 trabajos de Hércules*, 2012. Cómic de Miguel

preferencias del público, adaptando o ampliando historias que son ya conocidas o están aún por conocer y suscitando el interés de aquellas personas que buscan la narrativa visual para conocer estas historias.

Aún más actual es el cómic de Miguel Calatayud, cuya primera edición sale en 2010. Aunque es un cómic que sigue el estilo tradicional de viñetas que narran una historia, en una de las ediciones posteriores, la misma portada que ilustra el

² Paul D. Storrie: Escritor de comics que ha escrito para Moonstone Books, Dc Comics, Marvel Comics etc.

³ Steve Kurth: Dibujante estadounidense de comics, sobre todo de comics de superhéroes y de grandes compañías como Dc y Marvel.

cómic ya tiene ciertas señales de un comic más contemporáneo. Se busca otro tipo de narración, en el que la propia figura de Hércules actúa como un contenedor que recoge las imágenes de los 12 trabajos de Hércules.

Nombramos también el cómic franco-belga *La Gloire D'Héra*, de Rossi y Le Tendre. Como sabremos en el apartado siguiente, el 5.1.1.2, el nombre de Hércules proviene de “La gloria de Hera”. Es un comic que, a pesar de basar su estilo gráfico en algo más tradicional como son las viñetas, trabaja la trama desde un nuevo punto de vista. Durante cierta parte del cómic no se sabe que la historia principal gira entorno a Hércules. Será el enfrentamiento entre el semidió y la diosa el hilo conductor de todo el cómic.

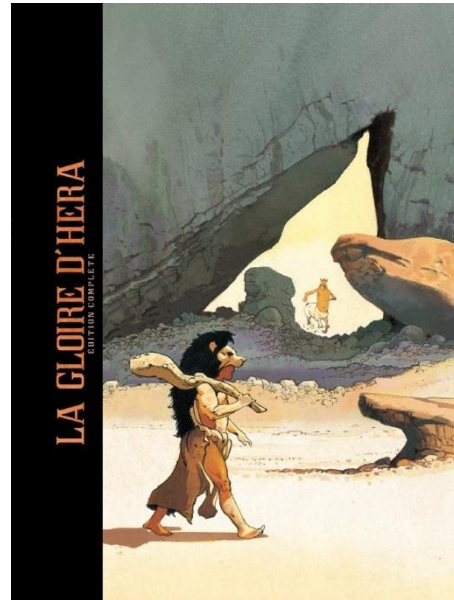


Figura 12. *La Gloire D'Héra*, 2009. Cómic de Rossi y Le Tendre

Destacaremos un último cómic acerca de Hércules, *Socrate le demi-chien – tomo 1 – Héraclès*, de los autores Joann Sfar y Christophe Blain. Nuevamente es un cómic que recurre a viñetas, sin embargo, los autores recurren a viejos mitos como, en este caso, Hércules, y los reinterpretan bajo la mirada de Sócrates, un perro filósofo.

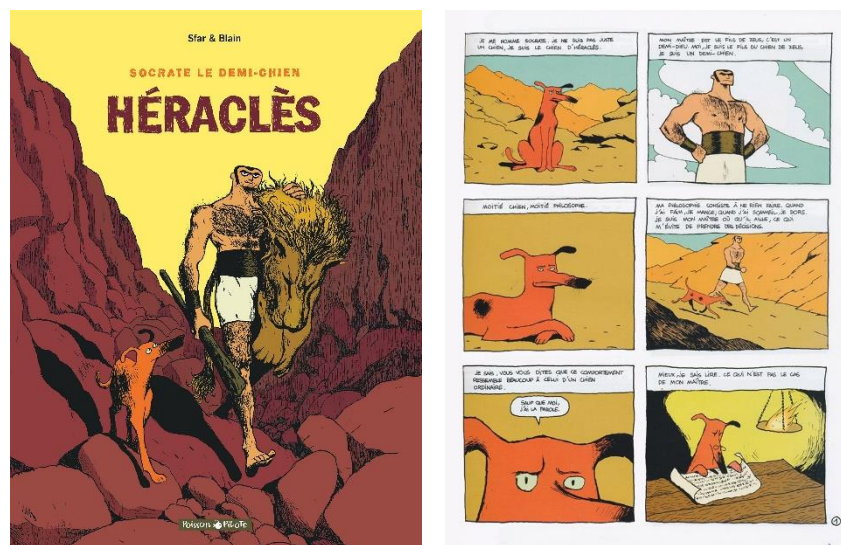


Figura 13. *Socrate le demi-chien Héraclès*, 2007. Cómic de Joann Sfar y Christophe Blain.

Como hemos podido ver con este análisis a lo largo de la historia, Hércules y todo lo que le rodea, ha sido representado en multitud de maneras, formatos, etc. Si bien es cierto que todos ellos respetan las cualidades físicas que responden a la mitología original sobre su figura: hombre fuerte, un héroe griego, un semidios entre dioses, disipan en la forma de ser contado. Cada artista y cada autor según la época y el año tienen una mirada y nada es contado de la misma manera. Son estas conclusiones las que se intentarán utilizar para la realización de la obra gráfica de este trabajo.

5.1.1.2. Análisis de los 12 trabajos

Es importante dejar reflejado en este trabajo escrito la historia que se conoce del mito de los 12 trabajos de Hércules, historia en la cual basaremos todo el trabajo gráfico, y que será imprescindible para contextualizar el arte final del proyecto. Este resumen de los doce trabajos es una adaptación/resumen del libro de Souvirón (2018), que escribe Los trabajos de Hércules basándose en la que se conoce como la publicación original, la Biblioteca de Apolodoro⁴. Y dice así:

Hércules nace de la infidelidad por parte de Zeus, el rey de los dioses, con Alcmena, una joven humana, engañando a Hera, tomando la forma del marido de la joven, Anfitrión. A pesar de ello, Zeus estaba orgulloso de su próximo hijo, pues sería, por derecho, el rey de Micenas. Sin embargo, cuando Hera se entera de esto, decide adelantar el parto de su primo, Euristeo, haciendo que este sea el nuevo rey.

Cuando Alcmena da a luz, nacen dos niños: Hércules engendrado por Zeus, e Ificles, engendrado por Anfitrión. Hera, aún con su poderosa ira y no saciada por haberle quitado el trono a Hércules, manda dos serpientes para que maten al bebé. Alcmena se despierta con el llanto de Ificles y ve a Hércules con una serpiente muerta en cada mano. Temiendo represalias por parte de la diosa, Alcmena decide abandonar a Hércules en el bosque. Y ahí mismo es encontrado por Atenea y Hera que, sin saber quién era, la diosa decide amamantarlo. Pero la fuerza de Hércules causa molestias a Hera, que lo aparta, haciendo que la leche surque los cielos, creando así la Vía Láctea. Atenea,

⁴ La Biblioteca de Apolodoro es una biblioteca mitológica formada por varios libros y epítomes elaborada entorno a los siglos I-II d.C. en griego antiguo. Recopila la mitología griega desde lo que se conoce como el inicio de la vida hasta la Guerra de Troya.

busca a su madre y le devuelve el niño. Mientras que Hera, cuando conoce el engaño, se enfurece y se llena de venganza.

Una vez Hércules es adulto, Hera vuelve a aparecer en su camino, y decide maldecirlo con la locura. Esto hace que el semidios se imagine bestias y luche contra ellas. Pero cuando se despierta de la locura, en realidad no había matado a esas bestias, sino a su mujer e hijos.

Hércules, destrozado y en una profunda depresión, se exilia. Una vez en Delfos, decide ir a ver al Oráculo. Este le desvela que deberá volver a Micenas, y una vez allí, ponerse al servicio de su primo Euristeo, y cumplir con diez trabajos que este le ordene para ser perdonado. Hércules, que no sentía ningún agrado por su primo, pues lo consideraba inferior y sin capacidad para reinar, se resigna. Pero los dioses, a través del oráculo, en concreto, Apolo y Atenea, le prometen una recompensa que hará que todo valga la pena: la inmortalidad.

Es aquí donde comienzan los 12 trabajos de Hércules. Son 12, a pesar de exigirle solo 10, porque dos de ellos (La hidra de Lerna y El establo de Augías) no fueron considerados por Euristeo como trabajos cumplidos correctamente. Estos trabajos, por su orden de realización, son:

- I. El león de Nemea
- II. La hidra de Lerna
- III. La cierva de Cerinia
- IV. El jabalí de Erimanto
- V. El establo de Augías
- VI. Las aves del lago Estínfalo
- VII. El toro de Creta
- VIII. Las yeguas de Diomedes
- IX. El cinturón de Hipólita
- X. Los Bueyes de Gerión
- XI. Las manzanas de Hespérides
- XII. El can Cerbero

Es normal encontrarse en varios escritos, publicaciones o libros que tratan este mito, el nombre de Heracles en lugar de Hércules. Su nombre de nacimiento fue Alcides, pero tras lo ocurrido y tras visitar el Oráculo de Delfos, los dioses le sugieren la utilización de este nuevo nombre. Heracles proviene de la «Gloria de Hera» y es el nombre griego, mientras que Hércules es el nombre romano (Santana, 2014).

Los mitos son historias bastante cortas. Como se decía anteriormente, el registro más antiguo de los mismos es la Biblioteca de Apolodoro. Sin embargo, puesto que esta publicación originalmente ha sido escrita en griego antiguo, nos hemos remitido a la edición traducida de José Calderón (1987) al español. Es una gran edición, que sin embargo en algunos mitos hay algunos errores de traducción. Es por esto por lo que se han reescrito cada uno de los trabajos basándonos en distintas fuentes, correctamente citadas en el apartado de bibliografía del trabajo y que serán los textos utilizados en la parte gráfica del proyecto.

I. El león de Nemea

En primer lugar, Euristeo, le ordenó traer la piel del León de Nemea. Este animal era invulnerable y había sido engendrado por Tifón. Por tanto, marchando contra el León llegó a Cleonas y se hospedó en casa de Molorco, un trabajador. Éste quiso sacrificar una víctima y Hércules le dijo que aguardase hasta el trigésimo día y si regresaba de la cacería sano y salvo que sacrificara a una víctima a Zeus y si muriera, la sacrificase en su honor como héroe. Llegó pues a Nemea y buscó al León; hallado, primero lo asaeteó. Pero cuando comprendió que era invulnerable, empezó a perseguirlo con maza en alto; al meterse en una caverna de doble boca, Hércules taponó una de las entradas y se metió por la otra a por la fiera, a la que rodeándole el cuello con una mano atrapó y apretó hasta estrangularla; se la echó a los hombros y la llevó a Cleonas. Sorprendió Molorco en el último de los treinta días, a punto de sacrificarle una víctima como si hubiera muerto; así, sacrificó a Zeus y llevó el León a Micenas. Euristeo, atónito por su valor, le prohibió que en adelante entrase en la ciudad y le ordenó exponer ante las puertas sus trabajos.

II. La hidra de Lerna

Como segundo trabajo le ordenó matar la hidra de Lerna. Ésta, criada en el pantano de Lerna, irrumpía y asolaba los rebaños y la comarca. Tenía un cuerpo enorme con 9 cabezas, 8 mortales y la del medio inmortal. Hércules, guiado por Yolao – su sobrino-, se presentó en Lerna; detuvo los caballos y encontró a la hidra en su madriguera junto a las fuentes de Amimone. La obligó a salir lanzándole flechas encendidas. Una vez fuera la comenzó a golpear, sin embargo, de nada servía golpear las cabezas con la maza, pues cuando aplastaba una surgían dos. Un enorme cangrejo favorecía a la hidra mordiendo

el pie de Hércules. Él lo mató y luego pidió ayuda a Yolao quien, después de incendiar parte de un bosque cercano, quemó los cuellos de las cabezas e impidió que volvieran a crecer. Evitando así su proliferación, Hércules cortó la cabeza inmortal, la enterró y le puso encima una pesada roca. Pero Euristeo declaró que este trabajo no sería contado entre los 10, porque Hércules no había vencido a la hidra solo, sino con la ayuda de Yolao.

III. La cierva de Cerinia

Como tercer trabajo se le ordenó traer viva la cierva de Cerinea. La cierva, de cuernos de oro, se hallaba en Énoe y estaba consagrada a la diosa Artemisa. Por ello Hércules no quiso ni matarla ni herirla y así la persiguió durante todo un año. Pero cansado el animal por la persecución se refugió en el monte llamado Artemisio, siguió por el río Ladón y cuando estaba a punto de cruzarlo, le disparó y logró atraparla; se la echó sobre los hombros y se apresuró a cruzar Arcadia. Pero Artemisa acompañada por Apolo se encontró con Hércules, quiso arrebatársela reprochándole haber atentado contra un animal consagrado por ella. Él pretextó necesidad, diciendo que el causante de todo había sido Euristeo, y así apaciguó la cólera de la diosa y llevó el animal vivo a Micenas.

IV. El jabalí de Erimanto

Como cuarto trabajo le ordenó traer vivo el jabalí de Erimanto. Esta fiera asolaba Psófide. Hércules, de camino en busca del jabalí, se hospedó con el centauro Folo. Éste le ofreció carne y vino. Hércules continuó con la caza del jabalí; haciéndolo salir de la espesura de un matorral y con gritos, lo hizo adentrarse ya exhausto en un lugar de nieve espesa y así lo apresó y se lo llevó a Micenas. Euristeo, que con miedo se escondía detrás de un jarrón, aceptó el trabajo.

V. El establo de Augías

Como quinto trabajo le ordenó sacar el estiércol de los rebaños de Augías en un solo día. Augías -rey de Élide- tenía muchos rebaños de ganado. Hércules se presentó ante él y, sin mencionar que el mandato venía de Euristeo, le aseguró que en un día sacaría el estiércol si le daba la décima parte de los rebaños. Augías, no creyéndolo posible, aceptó el trato. Hércules tomó por testigo al

hijo de Augías, Fileo. Abrió una brecha en los cimientos del establo y desviando el curso del Alfeo y el Peneo, que discurrían cercanos al establo, los encauzó hacia allí e hizo otra abertura como desagüe. Cuando Augías se enteró de que había hecho esto por mandato de Euristeo y no se lo había contado, no pagó la retribución e incluso negó que hubiera prometido dar una compensación. Encolerizado Augías, antes de que se procediese a una votación ordenó a Fileo y a Hércules que se fueran de Élide. Euristeo tampoco aceptó este trabajo entre los diez, alegando que se había hecho por salario.

VI. Las aves del lago Estínfalo

El sexto trabajo ordenado fue expulsar a las aves Estinfálides. Había en la ciudad de Arcadia una laguna llamada Estínfalo, rodeada por todas partes de espesos bosques. En ella se habían refugiado en masa las aves, temerosas de acabar como presa de los lobos. Hércules no sabía cómo hacer salir del bosque a las aves; en esto Atenea le dio unos crótalos de bronce que había obtenido de Hefesto. Así, haciéndolos sonar logró asustar a las aves, que no pudiendo soportar el estrépito se echaron a volar espantadas y, de esta manera, Hércules las alcanzó con sus flechas.

VII. El toro de Creta

Como séptimo trabajo se le impuso a Hércules traer el toro de Creta. Minos - rey de Creta - le prometió al dios Poseidón ofrendarle con lo que saliera del mar: el dios había hecho surgir el toro de las aguas. Se dice que, admirado de la belleza del toro, Minos lo envió a la manada y en su lugar sacrificó otro para Poseidón. Esto hizo que el dios encolerizado hiciese salvaje al toro. Hércules marchó a Creta en su busca, y al pedir ayuda a Minos, le contestó que debía luchar él solo por capturarlo. Una vez atrapado el toro por los cuernos, Hércules lo ató, lo montó en un barco y lo llevó frente a Euristeo, quien al verlo lo dejó en libertad. El animal anduvo errante por Esparta y toda Arcadia, atravesó Istmo y llegando a Maratón en Ática se quedó a acosar y aterrorizar a los habitantes.

VIII. Las yeguas de Diomedes

El octavo trabajo que le ordenó fue llevar a Micenas las yeguas de Diomedes el tracio. Este, hijo de Ares y Cirene, era rey de los bístones, un pueblo tracio muy

belicioso, y que poseía unas yeguas antropófagas. Hércules, habiendo navegado junto a un grupo de seguidores voluntarios, redujo a los guardianes de los establos de las yeguas y las encomendó a la custodia de Abdero, hijo de Hermes. Hércules en combate con los bístones dio muerte a Diomedes y obligó a huir a los restantes; sin embargo, cuando volvió a por las yeguas, Abdero había fallecido siendo arrastrado por las yeguas; Hércules fundó la ciudad de Abdera junto al sepulcro del desaparecido Abdero y reuniendo las yeguas las entregó a Euristeo. Éste la soltó y las yeguas se dirigieron al monte Olimpo donde acabaron siendo devoradas por las fieras.

IX. El cinturón de Hipólita

Como noveno trabajo ordenó a Hércules traer el cinturón de Hipólita. Ésta reinaba sobre las Amazonas, que habitaban a las orillas del río Termodonte, raza notable en la guerra. Hipólita tenía un cinturón de Ares como símbolo de su primacía sobre todas las demás. A por este cinturón fue enviado Hércules, pues la hija de Euristeo, Admete, deseaba tenerlo. Por tanto, y tomando consigo unos compañeros voluntarios, navegó en una sola nave y arribó al puerto de Temiscira. Se le presentó Hipólita y le preguntó por qué había venido, prometió darle el cinturón. pero la diosa Hera, haciéndose semejante a una de las Amazonas, iba y venía entre la muchedumbre diciendo que los extranjeros recién llegados raptarían a la reina. Entonces las Amazonas con las armas en mano atacaron a caballo a Hércules y sus hombres. cuando Hércules las vio armadas, creyendo que se trataba de una trampa mató a Hipólita, le arrebató el cinturón y luego de combatir con las demás se hizo a la mar y arribó a Troya. Más tarde llevó el cinturón a Micenas y se lo entregó a Euristeo.

X. Los Bueyes de Gerión

Como décimo trabajo se le encargó traer las vacas de Gerión desde Eritia. Eritia era una isla situada cerca del océano Atlántico, ahora llamada Gadir. La habitaba Gerión, hijo de Crisaor y Calírroe, la hija del océano; tenía la corpulencia de tres hombres juntos, fundidos en uno por la cintura, pero separados en tres a partir de las caderas. Poseía unas vacas rojizas, cuyo vaquero era Euritión, y el guardián Orto, el perro de dos cabezas nacido de Tifón y Equidna. Así pues, marchando a por las vacas de Geirón a través de Europa y habiendo, después de matar muchos animales salvajes, entrado en Libia y luego de llegar a Tarteso, alzó como marca de su paso dos columnas

simétricas sobre los montes de Europa y Libia. Habiendo llegado a Eritia, acampó en el monte Abante. El perro, al darse cuenta de su presencia, lo atacó, pero él lo golpeó con la maza y mató al vaquero Euritión, que había acudido en ayuda del perro. Cuando Gerión se enteró de lo ocurrido, alcanzó a Hércules cerca del río Antemunte, llevándose las vacas. Trabajó combate, pero murió de un flechazo. Hércules habiendo embarcado el ganado, navegó hacia Tartesos. Los hijos de Poseidón intentaron robarle las vacas, pero los mató y siguió su camino. Cerca de Sicilia, perdió a uno de los toros que se lanzó al mar. Fue recuperado por Érix, otro hijo de Poseidón, que lo introdujo en su manada. Pero Hércules, que se tuvo que enfrentar en duelo contra Érix, recuperó al toro y lo introdujo de nuevo en la manada. Hera envió un tábano contra las vacas, que hizo que se dispersaran por las faldas de la montaña de Tracia. Hércules las persiguió y reuniendo algunas las llevó a Micenas, donde Euristeo las sacrificó a la diosa.

XI. Las manzanas de Hespérides

Cumplidos los trabajos en ocho años y un mes, al no aceptar Euristeo ni el ganado de Augías ni la Hidra de Lerna, le ordenó un undécimo y un duodécimo trabajo. En este caso, traer las manzanas de las Hespérides. Gea se las había regalado a Zeus después de casarse con Hera. Las vigilaba un dragón inmortal, hijo de Tifón y Equida. Con él vigilaban también las Hespérides, Egle, Eritía, Hesperia y Aretusa. Hércules al llegar, por tierras de Libia, al mar exterior se cruzó con el águila nacida de Equidna y Tifón, que devoraba el hígado de Prometeo. Hércules mató el águila y lo liberó. Este le advirtió que no fuera él mismo a buscar las manzanas, sino que buscara a Atlante y que sostuviese entretanto la bóveda celeste que sujetaba. Así pues, lo reemplazó según el consejo recibido. Atlante, después de coger de las Hespérides tres manzanas, regresó junto a Hércules. Para no cargar de nuevo con el cielo dijo que sería el mismo quien llevaría las manzanas a Euristeo y ordenó a Hércules que se quedara sujetando la bóveda celeste. Hércules accedió, pero con astucia consiguió devolvérsela a Atlante. Aconsejado por Prometeo lo invitó a soportarla mientras él se acomodaba la armadura. Al oír esto, Atlante dejó las manzanas en el suelo y sostuvo la bóveda; entonces Hércules recogió las manzanas y se marchó.

XII. El can Cerbero

Como duodécimo trabajo se le ordenó traer del inframundo al Cerbero, el perro guardián de Hades. Éste tenía tres cabezas de perro, cola de dragón, y en el dorso cabezas de toda clase de serpientes. Hércules, al llegar a Ténaro en Laconia, dónde estaba la entrada del inframundo, bajo por ella. Se encontró con Hermes, el dios que guía las almas en el inframundo y le indicó el camino. También encontró a su amigo Teseo encadenado. Fue castigado por intentar raptar a Perséfone, la mujer de Hades y la reina del inframundo. Hércules lo desencadenó y dejó libre. Cuando Hércules pidió el Cerbero a Hades, éste le concedió llevárselo si lo dominaba sin hacer uso de las armas que portaba. Hércules lo encontró a las puertas del Aqueronte, rodeó con sus brazos la cabeza de la bestia y, aunque lo mordió la serpiente de la cola, lo soltó oprimiéndolo y ahogándolo hasta que se hubo rendido. Tras la captura, subió de regreso por Trezén. Hércules, una vez mostrado el Cerbero a Euristeo, que nuevamente se escondía tras un jarrón, lo devolvió al reino de los muertos.

¿Cuál es el análisis que debemos hacer de estas historias?

Principalmente debemos centrarnos en la bestia o el objeto protagonista de la historia. Desde el león o el jabalí, pasando por seres fantásticos como la hidra o el cerbero, hasta objetos inanimados como las manzanas o el establo. En todos ellos se centra la historia y debemos tenerlos muy en cuenta a la hora del desarrollo gráfico.

Es también muy importante el objetivo de Hércules con respecto al trabajo:

El león de Nemea - Matarlo

La hidra de Lerna - Matarla

La cierva de Cerinia - Capturarla viva

El jabalí de Erimanto - Capturarlo vivo

El establo de Augías - Limpiarlos

Las aves del lago Estínfalo - Expulsarlas

El toro de Creta - Domarlo y capturarlo

Las yeguas de Diomedes - Robarlas

El cinturón de Hipólita - Robarlo

5.1.2. El cómic experimental

a) Definición de término

Para dar una definición a qué entendemos por cómic experimental, concepto que abarca la obra gráfica que se desarrolla en este proyecto, vamos a remitirnos a las acepciones que encontramos en la RAE (Real Academia de la lengua española). La RAE entiende el cómic como: *serie o secuencia de viñetas que cuentan una historia*. Entiende, también, experimental cómo: *que tiende a la búsqueda de nuevas formas estéticas y de técnicas expresivas renovadoras*.

La acepción que la lengua española da a la palabra cómic es una definición demasiado cerrada para la obra que se hace actualmente. El cómic contemporáneo y alternativo no solo se centra en la representación a través de viñetas, sino que se ha desarrollado un amplio escenario de formas representativas de narración más allá de las tradicionales viñetas, y que podemos ver más en profundidad en el punto b) sobre aspectos formales del cómic experimental.

Por lo tanto, una definición más adaptada a estos días, pero basada en lo que la lengua española recoge de estos conceptos, sería:

«Cómic experimental: Serie o secuencia de imágenes que cuentan una historia que a su vez atienden a nuevas formas estéticas y técnicas expresivas de narración renovadoras.»

b) Antecedentes del cómic experimental

La pregunta es ¿cómo surge el cómic experimental o el cómic alternativo? Para dar respuesta a esta cuestión, es esencial conocer los antecedentes que preceden a este tipo de narrativa. Es difícil abarcar la gran cantidad de estilos narrativos artísticos que se han desarrollado a lo largo de la historia. Pero se destacan a continuación los que se han considerado más importantes y relevantes para esta investigación.

El origen de los comics se puede situar miles de años atrás, en el momento que el hombre tuvo la necesidad de dibujar para contar algo. En el año 3300 a.C. aparecían los primeros jeroglíficos egipcios, que consistían en la representación visual de signos para transmitir ideas y contar cosas. Estos signos, como nos dice Marina Escolano (2016), fueron utilizados en un inicio como logogramas, es decir, signos cuyo significado es el elemento que representan. Pero era imposible que hubiera un elemento para cada realidad, así que se comenzaron a utilizar de forma simbólica para hacer referencia a

conceptos relacionados con el objeto representado, y así crear familias de palabras, etc. Sin embargo, lo que a nosotros nos interesa es el aspecto más narrativo y gráfico que transmitían estos jeroglíficos. Algunos de ellos no solo eran símbolos, si no representaciones más complejas que tenían como objetivo transmitir una idea, por ejemplo, la representación de los pasos que seguían para la momificación de los cuerpos. O la representación de sus creencias religiosas en los antiguos dioses egipcios.



Figura 15. *Juicio de Osiris*, 1275 a.C. Papiro de Hunefer.

Estas representaciones solían ser muy lineales, y en ellas podían ocurrir varias líneas narrativas a la vez. Normalmente utilizaban el tamaño para resaltar a los dioses o reyes frente a los esclavos o gente más humilde, jerarquizando de esta manera el mensaje que querían transmitir al pueblo.

Ya en la Antigua Roma y en la Antigua Grecia, se empezaron a hacer todo tipo de representaciones visuales. Vamos a destacar los relieves o tallas sobre materiales. En esta época lo que más se solía representar era todo lo relacionado con la mitología, con la religión, o con hechos relevantes para historia, pues su objetivo era mantener vivas las creencias en el pueblo con



Figura 16. *Augusto de Prima Porta*, siglo 1 d.C. Estatua de mármol de autor desconocido.

esas historias. La figura 14 es una escultura de Julio César que en su coraza se pueden observar representaciones narrativas de mitos de dioses romanos, entre ellos el dios de la guerra Marte (Ares en la mitología griega) y distintas representaciones personificadas de los territorios que había conquistado: Hispania, Galia, Germania, Patria, etc. Podemos hacer una relación con el comic experimental en cuanto a que la coraza de César actúa como un contenedor de imágenes⁵ que a su vez está contando una historia.

Poco a poco estas representaciones siguieron avanzando, renovándose y proyectándose en el arte que todos conocemos. En la pintura hay una gran relación con el comic y la narrativa. Como dice Sergio García (2000), lo interesante de la pintura es la capacidad de síntesis en una sola imagen. Por ejemplo, en la obra que consta de una serie de cuatro cuadros de Botticelli, conocida como la Historia de Nastagio Degli Onesti, podemos ver una clara narración en cuatro grandes cuadros, que podemos llamar cuatro grandes viñetas, que a su vez componen la serie. Además, dentro de los propios cuadros, se observan en segundos planos la repetición de los personajes, pues es una historia que se sucede una y otra vez.



Figura 17. *La Historia de Nastagio Degli Onesti*, 1483. Óleos de Sandro Botticelli.

Otra obra destacable en cuanto a su relación con la narrativa del cómic fue el Jardín de las Delicias del Bosco. Esta obra es un gran tríptico que en cada una

⁵ Contenedor de imágenes: Término acuñado por Sergio García, que define como la representación de una historia lo suficientemente conocida por el público como para ser vista en una sola imagen

de sus partes alude a distintos momentos de la creación del universo y de la vida.

Cada una de las partes del tríptico está formada por una imagen llena de personajes y acciones. Podemos incluso relacionarlo con un comic en el que la historia sucede toda en una misma imagen y tiene un orden de lectura concreto, lo que posteriormente denominaremos *dibujo trayecto*.



Figura 18. *El jardín de las delicias*, 1505. Tríptico de El Bosco.

Para cerrar los antecedentes pictóricos, y movernos a una época más moderna, es interesante destacar el gran cuadro del *Guernica*, de Pablo Picasso. El *Guernica*, al igual que el *Jardín de las delicias* y la *Historia de Nastagio*, es un cuadro, es decir, una imagen, en la que están sucediendo simultáneamente varias acciones en base a la misma historia.

Es la representación de una escena que perfectamente podría ser una doble página en un cómic sobre la Guerra Civil española. Incluso el estilo gráfico de los personajes, del ambiente y del movimiento recuerda al mundo del cómic.



Figura 19. *El Guernica*, 1937. Óleo de Pablo Picasso. Fuente: Museo Reina Sofía.

A partir de aquí, el cómic ya se desarrolla como un género único y aparte, que sigue influenciándose de todas las artes. Pero vemos que, analizando estos y todos los antecedentes que preceden al cómic, la narrativa gráfica ha

evolucionado y sigue evolucionando con el paso del tiempo y la demanda del espectador. La simplificación para mandar un mensaje o contar una historia ha estado presente durante toda la historia del arte, pero es con el cómic cuando esta simplificación consigue su objetivo. El cómic experimental se desarrolla gracias al comic tradicional, pero, también, gracias a la búsqueda de todo tipo de nuevas formas narrativas, como ya se ha ido haciendo en los siglos que le preceden.

c) Aspectos formales: estructuras y narraciones

Como decíamos anteriormente, el cómic se entiende como un conjunto de páginas que a su vez están formadas por un conjunto de viñetas. Y, además, hay un orden de lectura preestablecido. Sin embargo, con el cómic experimental, aunque se mantiene la idea de una lectura basada en el orden clásico para no alterar al lector, se rompe con la estructura de un libro formado por 32 páginas y compuesto por 5 u 8 viñetas por página. Ahora la propia imagen se puede convertir en la viñeta, podemos mezclar diferentes líneas temporales dentro de una narración, los personajes juegan con el espacio de la página y no con el de la viñeta, etc.

Vamos a ver algunas de estas características estructurales del cómic que hacen que no sea un cómic convencional, sino que introducen nuevas formas narrativas. Todas ellas se ven reflejadas en el libro de *Sinfonía Gráfica* de Sergio García (2000).

Empezamos por la **viñeta soporte**, en la que se establece un espacio fijo y unos personajes estáticos. Esta estructura suele utilizar un efecto denominado por Sergio García (2000) como un efecto de rayos X, pues podemos ver todo lo que ocurre a través de estructuras arquitectónicas. Will Eisner, Chris Ware o el mismo Ibáñez con *13 Rue del Percebe*, hacían uso de este recurso en sus publicaciones. Además, como decíamos antes, si aplicamos una lectura clásica a esta estructura, de derecha a izquierda y de arriba abajo, será una imagen de comprensión sencilla y coherente.

Otro recurso que podemos analizar es la relación entre la figura que se desplaza sobre un mismo fondo, esto es conocido como **dibujo trayecto**. “Es lo que marcará la linealidad o linealidades de la historia y nos permitirá dirigir la secuencia en el orden y dirección que deseemos.” (Sergio García, 2000, p.62). No tenemos por qué seguir el orden habitual de lectura, sino que podemos cambiarlo, pero la linealidad de la imagen no trastocará la lectura. El dibujo trayecto está directamente relacionado con **los caminos**. Los caminos los entendemos como líneas imaginarias creadas por los personajes dentro de un

espacio físico cerrado y que, a diferencia del dibujo trayecto que suele ser algo más parcial, con los caminos podemos ver la totalidad del recorrido del personaje, de principio a fin, sobre un territorio que abarca más espacio visual que el dibujo trayecto.

Los **contenedores de imágenes** resultan un recurso muy importante en este proyecto, pues la base de la narración gráfica de este trabajo consiste en realizar estos contenedores. Este término es aportado por Sergio García y lo describe como una imagen que contiene toda una historia. Es un recurso pensado para representar historias que ya son conocidos por todos y que el lector pueda reconocer fácilmente en una sola imagen.

Otro grupo de recursos que podemos destacar de este libro y que nos interesa porque también forma parte del trabajo gráfico de este proyecto es lo que se considera como **página póster**, que está ligada a la cartografía y a la infografía. En una página póster o página soporte, suele ocurrir toda la narración dentro de la misma. Se juntan aquí varios aspectos que hemos definido anteriormente como son los caminos, que conformarán una multi-narrativa.

d) Autores

Son numerosos los dibujantes de cómic que actualmente desarrollan este género del comic más experimental. Sin embargo, se han resaltado a continuación estos cuatro autores que definen muy bien las características que se tratan en el punto anterior.

Chris Ware (Omaha, 1967) es un historietista estadounidense que dedica casi toda su obra a la narración gráfica en torno a la infografía. Demuestra un gran dominio de comunicación a través de sus obras. Entiende el comic como un todo y juega con la imagen, que se funde en ocasiones con el texto y consigue expresar, a través de imágenes muy simplificadas, todas las historias que quiere contar. Lo interesante del estilo gráfico de Ware son esos elementos infográficos que adapta al mundo del comic para resaltar detalles o contar historias paralelas a la historia principal.



Figura 20. *Rusty Brown*, 2014. Cómic experimental de Chris Ware.

Joe Sacco (1960, Malta) es otro autor de comic experimental, o alternativo, que se incluye en esta pequeña lista. Lo interesante de la obra de este autor es su forma de resolver la imagen como una escena en la que ocurre todo a la vez. Suele ilustrar situaciones reales como guerras o escenas bélicas.



Figura 21. *La Gran Guerra*, 2014. Cómic experimental de Joe Sacco.

El estilo gráfico de Sacco se puede describir como un estilo de línea “sencilla” (entendemos sencilla como una línea que da volumen en el dibujo, sin llegar al realismo, sino un estilo más cartoon), en la que en pocas ocasiones hace uso del color, y si hace uso de él suele ser para remarcar algún elemento con una única tinta.

Juan Berrio (España, 1964) es un historietista e ilustrador que cuenta con multitud de publicaciones a sus espaldas. Una de sus obras más interesantes es esta que se puede observar en la figura x. En ella traslada la viñeta del comic convencional a una libreta Moleskine. La diseña de tal forma que, a través de los cortes de las ventanas, podemos observar las habitaciones de distintos pisos de un edificio. Y es que, cuando hablamos de comic experimental, hablamos de todo este tipo de nuevas formas y formatos narrativos.



Figura 22. *Moleskine*, 2013. Cómic experimental de Juan Berrio.

Para terminar con los autores del cómic más experimental, citamos a **Sergio García** (España,1967) historietista y profesor. Sergio hace uso de todos los conceptos asociados a este género más moderno de representación narrativa. Hace uso de todo tipo de recursos narrativos en sus proyectos como son los contenedores de imágenes, el dibujo trayecto, etc. Es él el que cataloga todos estos conceptos es su libro *Sinfonía Gráfica* (2000), un libro basado en su tesis doctoral. Lo que Sergio pretende con su estilo es conseguir una ruptura de las estructuras y narrativas clásicas del cómic e introducir una multilinealidad narrativa.



Figura 23. *The New Yorker*, 2021. Cómic experimental de Sergio García.

Son estos y muchos autores más los que conforman el desarrollo de esta nueva línea narrativa en el cómic y que nos sirven para ilustrar la parte gráfica que se va a trabajar en el proyecto. Son cuatro autores que servirán como referentes gráficos, junto a los autores que se citan en el punto siguiente 5.1.3 sobre referentes gráficos.

5.1.3. Referentes gráficos

A demás de los artistas ya mencionados en puntos anteriores, se nombran a continuación referentes gráficos o de estilo que han servido a la hora de la elaboración de la propuesta. No son exclusivamente autores de comic, pero si están ligeramente ligados a ello.

En primer lugar, **Tomas Hijo** es un ilustrador y profesor cuya obra gira en torno al comic, la ilustración y el diseño, La técnica que utiliza por excelencia es el grabado. Todo su trabajo es manual en la mayoría de sus obras, aunque también hace uso del dibujo digital. Estampa sus matrices y posteriormente las colorea y entinta con acuarelas.

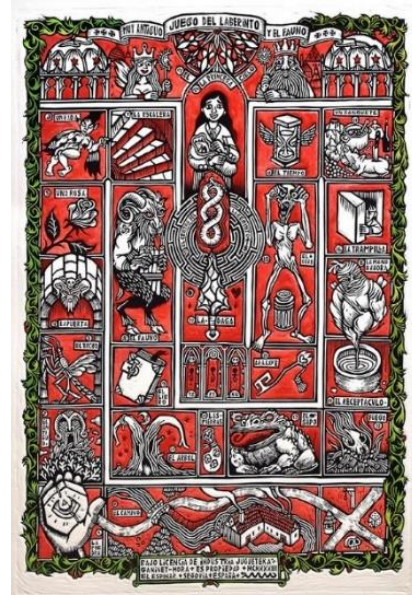


Figura 24. *Pan's Labyrinth*, 2019.
Grabado de Tomas Hijo.

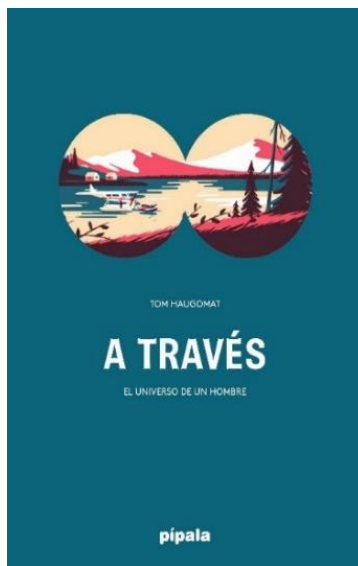


Figura 25. *A través*, 2020. Libro de Tom Haugomat.

Tom Hougomat es el autor del libro *A través* (2020). Este libro aparece por primera vez en mis referentes este año, pero causa gran interés personal cómo el autor juega con el formato del libro para contar, a través de las páginas enfrentadas, numerosas historias. Además, el estilo gráfico que emplea en las ilustraciones, con una paleta de colores muy determinada, hace recordar casi a un estilo de diseño gráfico.

David Orellana es una artista de cómic que se considera con gran relación a este proyecto. Mucha de su obra está basada en una mitología fantástica que desarrolla a través de un estilo único basado en viñetas y cómic tradicional, pero con un estilo muy nuevo y que llama mucho la atención.



Figura 26. *She Rider*, 2019. Viñeta de David Orellana.

Y, por último, **Maxwell Tilse**. Un artista cuyo trabajo sigo en redes sociales y me parece muy cautivador. Crea ambientes y mapas mediante un estilo muy determinado por la línea y el color.

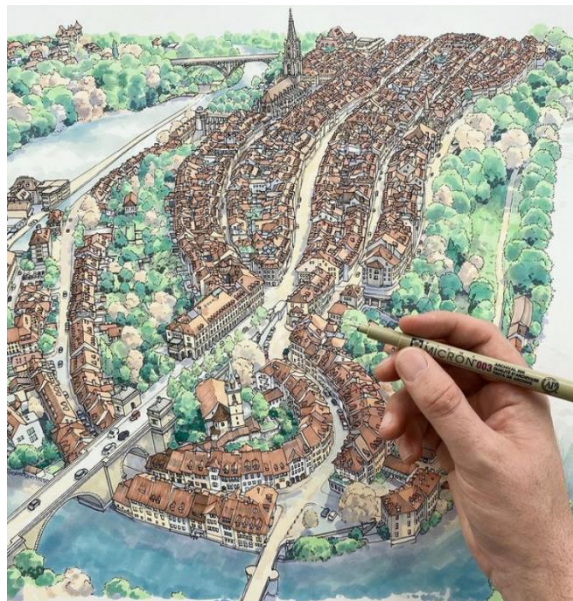


Figura 27. *Bern, Switzerland*, 2021. Ilustración de Maxwell Tilse.

5.2. Desarrollo práctico

A continuación, desarrollaremos teóricamente la metodología que se ha utilizado para desarrollar la parte gráfica que completa este proyecto.

5.2.1. Estilo gráfico y bocetos

a) Personaje de Hércules

Partiendo de toda la información y documentación desarrollada en la parte de investigación acerca de la figura de Hércules, se realiza unos primeros bocetos sobre el personaje.



Figura 28. *Diseño de Hércules, 2020*. Boceto de autoría propia.

Con este estudio se busca establecer las proporciones del cuerpo, así como las expresiones básicas, el frente o el perfil y, en general, un estudio de como sería nuestro Hércules, así como los *props*⁶ que le acompañan y su estética en general.

⁶ Props es la palabra inglesa que hace referencia en el *concept art* a todos esos elementos que acompañan a un personaje. En este caso, la maza de Hércules sería un prop.

b) Estilo gráfico

Para el estilo gráfico de los comics que se desarrollan en esta parte gráfica, se ha hecho una fase previa de búsqueda para encontrar la mejor manera de representar los 12 trabajos de Hércules. Ha sido el estudio teórico el cual nos ha mostrado cómo la figura de Hércules ha sido representada de numerosas formas. Esta fase previa de recopilación de referencias tanto teóricas como gráficas ha servido para desarrollar un estilo gráfico original. Se sigue citando a Sergio García como principal referente pues, como veremos más adelante, el concepto base del estilo gráfico serán los contenedores de imágenes y él es, como ya mencionábamos, el precursor de este concepto.

La búsqueda del estilo es la parte que más trabajo de estudio práctico ha necesitado, pues desde el punto de vista personal de no haber desarrollado nunca un comic, ni un comic experimental, la intuición y el hecho de intentar plasmar todo lo aprendido durante la asignatura de *Comic: Vanguardias narrativas* del Máster ha sido algo fundamental para el desarrollo de la misma.

En unos primeros intentos de plasmar estas historias, la intención era crear una especie de concertina desplegable que fuera contando la historia de cada uno de los 12 trabajos en un formato horizontal. Y diseñar una “caja” que agrupase las 12 concertinas. Sin embargo, como cada uno de los doce trabajos tiene una extensión narrativa diferente, en muchas ocasiones sobraba o faltaba espacio en la concertina. Se acaba desechando esta idea.

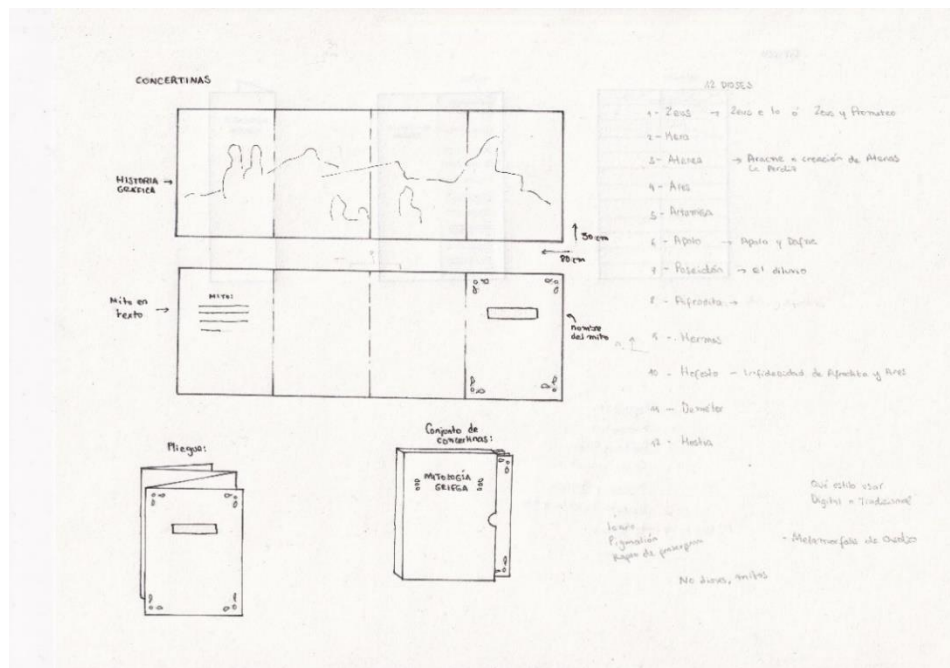


Figura 29. Planteamiento en formato concertinas, 2020. Boceto de autoría propia.

De igual manera ocurre cuando cambiamos a un estilo narrativo en un formato póster. Aun así, seguimos manteniendo la idea de diseñar una caja/contenedor que agrupe los 12 cómics.

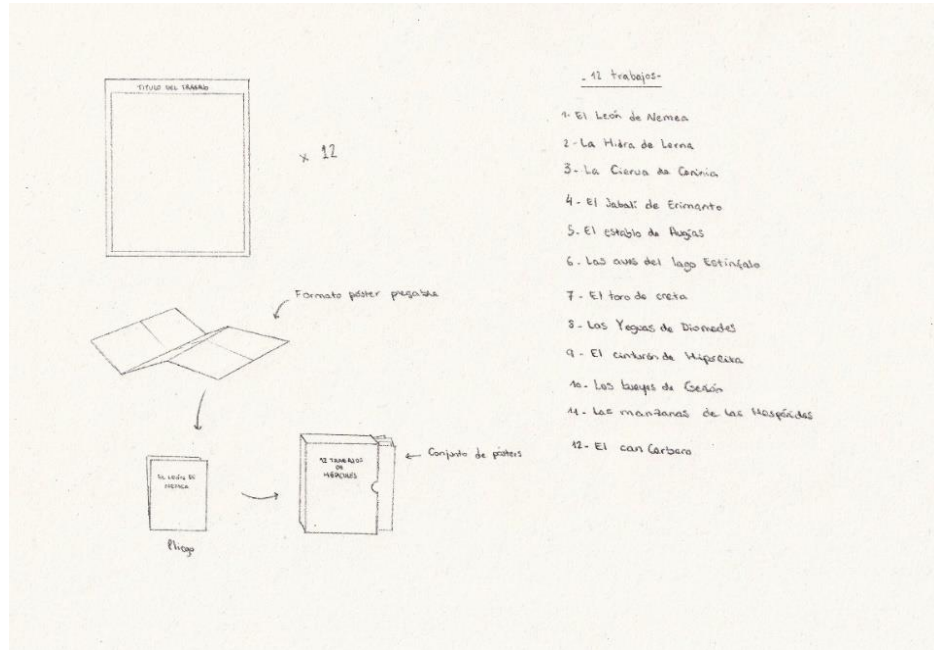


Figura 30. Planteamiento en formato póster, 2020. Boceto de autoría propia.

Aunque la idea del póster es una idea que personalmente convence, la manera en la que se empieza a desarrollar no acaba de encajar con la idea del cómic experimental que se tenía en mente. Se queda algo muy plano que asemeja más bien a una única página de un cómic convencional. Sin mucho interés gráfico. Es por todo esto que se acaba descartando esta idea. Sin embargo, se cree importante remarcar que ha sido el proceso de “ensayo y error” lo que ha hecho dar con un estilo más acorde a lo que se estaba buscando en un primer lugar. Es por esto por lo que se ve importante dejar reflejado el proceso de elaboración de todos y cada uno de los bocetos, hayan sido descartados o no.

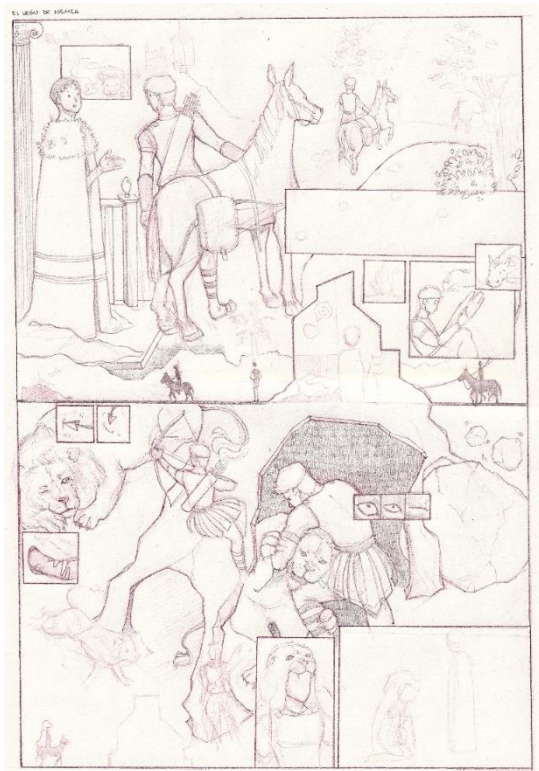


Figura 31. León de nemea en formato póster, 2021. Boceto de autoría propia.

Ya es en estos últimos bocetos en los que se va decidiendo que estilo gráfico será el definitivo: los contenedores de imágenes. Basándonos en toda la teoría explicada y en todo lo que el tutor, Sergio García, nos ha podido ir aportando como el autor original de este recurso gráfico, se han ido desarrollando los siguientes bocetos.

Este es un ejemplo de un primer boceto, en formato póster horizontal, en el que ya se introduce este concepto de contenedores. Se decide que el contenedor de cada uno de los comics será el animal, bestia u objeto al que Hércules se enfrenta en cada uno de los trabajos.

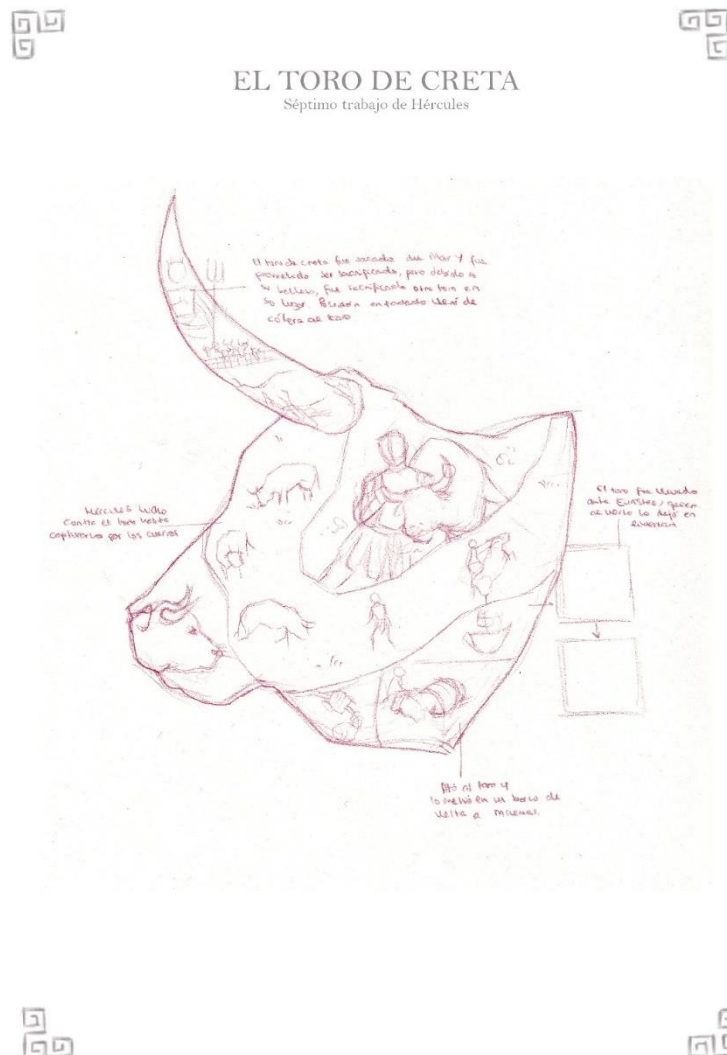


Figura 32. *El Toro de Creta*, 2021. Boceto de autoría propia.

Aunque la idea de un contenedor de imágenes es que cuente una historia sin texto, porque la historia es lo suficientemente conocida para valerse por sí misma, en este caso se ha decidido incluir el texto para que acompañe la imagen. Aunque son mitos muy conocidos, no todo el mundo los conoce todos

o en detalle. Es por esto por lo que se decide que la imagen vaya apoyada por la historia a uno de lados del póster. Todos los contenedores cumplen un formato cuadrado por lo que se decide que será un formato póster apaisado.

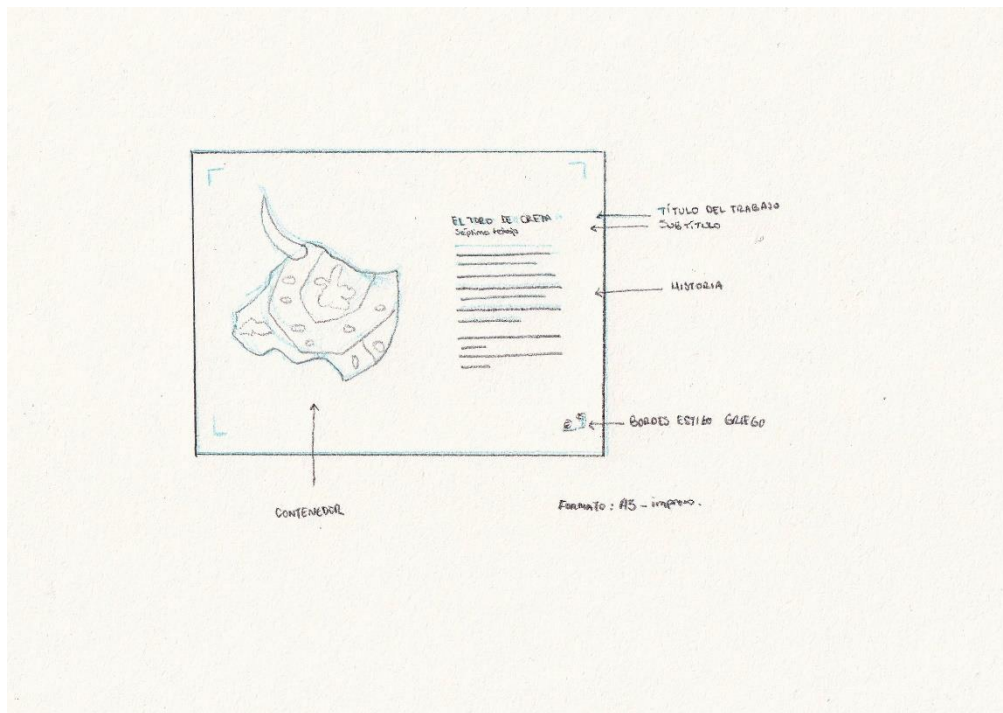


Figura 33. Planteamiento del formato final, 2021. Boceto de autoría propia.

Para realizar cada uno de los bocetos de los contenedores, se han hecho tablas de imágenes de referencia como la que adjunto a continuación:

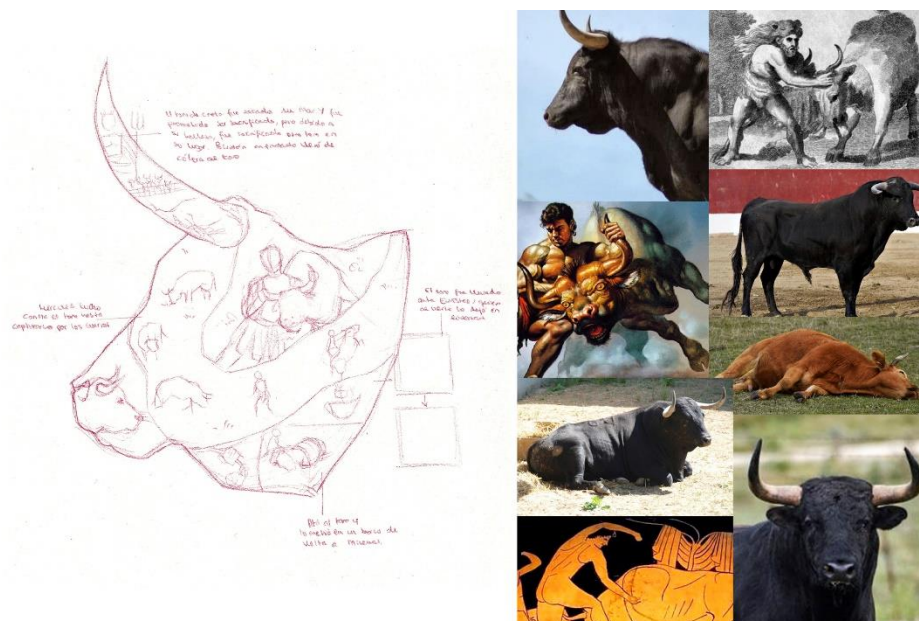
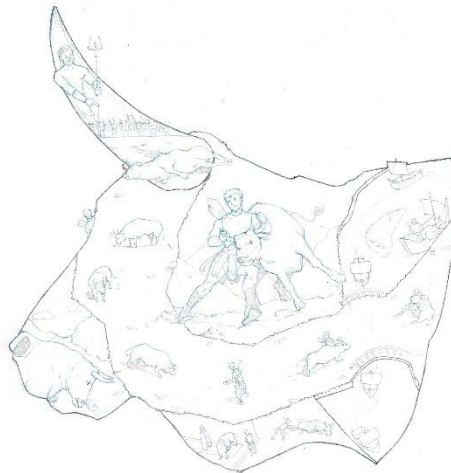


Figura 34. Imágenes de referencia de varios autores, s.f. Collage de referencia de autoría propia.

Una vez abocetada esta idea y de cómo irían a ser cada uno de los contenedores, estos bocetos se pasan a unos dibujos más limpios que, junto al texto, se maquetan y envían al tutor para su corrección. Estos nuevos bocetos tienen este aspecto más final.



EL TORO DE CRETA

Séptimo trabajo de Hércules

Como séptimo trabajo se le impuso a Hércules traer el toro de Creta. Minos - rey de Creta - le prometió al dios Poseidón ofenderle con lo que saliera del mar: el dios había hecho surgir el toro de las aguas. Se dice que, admirado de la belleza del toro, Minos lo envió a la manada y en su lugar sacrificó otro para Poseidón. Esto hizo que el dios encolerizado hiciera salvaje al toro. Hércules marchó a Creta en su busca, y al pedir ayuda a Minos, le contestó que debía luchar él solo por capturarlo. Una vez atrapado el toro por los cuernos, Hércules lo ató, lo montó en un barco y lo llevó frente a Euristeo, quien al verlo lo dejó en libertad. El animal anduvo errante por Esparta y toda Arcadia, atravesó Itsmo y llegando a Maratón en Ática se quedó a acosar y aterrorizar a los habitantes.

Figura 35. *El toro de Creta*, 2021. Boceto final de autoría propia.

Para la elaboración de la caja que contendrá los posters finales, también se hace un boceto previo.

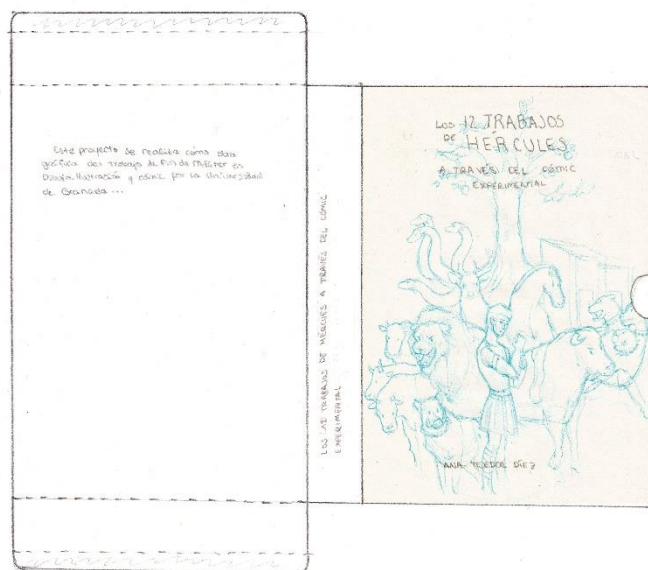


Figura 36. *Diseño de la caja*, 2021. Boceto de autoría propia.

Sin embargo, esta idea también es modificada. A la hora de la impresión del trabajo se decide que preferiblemente el proyecto tome aspecto de libro para facilitar más su lectura. Veremos el resultado final en el apartado 5.2.2.

c) Materiales y proceso de arte final.

Para la realización de los bocetos:

Se han utilizado lápices Non - Photo Blue. Son unos lápices de mina azul cuya particularidad reside en que vez que se escanean, no son reproducidos, o son reproducidos muy nítidamente. Son unos lápices perfectos para realizar bocetos que posteriormente serán entintados o repasados a lápiz. La línea de los bocetos ha sido hecha mediante lápices de grafito de HB y 2B.

Han sido escaneados y, digitalmente, completados. Se ha realizado una composición que ha hecho que se modifique el lugar del texto en los cómics (en lugar de un bloque de texto a la derecha de la imagen, serán varios párrafos que rodeen el dibujo), y se ha introducido de esta manera la historia y el título en cada uno de ellos.

Para la realización del arte final:

Los dibujos finales se han realizado en el programa Procreate, digitalmente. Sobre los bocetos previamente escaneados, se ha entintado y realizado las correcciones aportadas por el tutor. Un ejemplo de *lineart*⁷ es el siguiente:



Figura 37. *El toro de Creta*, 2021. Lineart de autoría propia.

⁷ Entendemos lineart como el concepto que hace referencia a el trabajo de línea de un dibujo o ilustración final.

Una vez realizados todos los *lineart*, se procede a la elaboración de una paleta de colores. Para la realización de esta paleta nos hemos basado en las conocidas como cráteras griegas. Las cráteras son vasijas de gran capacidad destinadas para almacenar una mezcla de agua y vino, con las que posteriormente se rellenaban las copas. Además, estas cerámicas solían estar decoradas con historias y mitos. Hay una serie de cráteras en el museo arqueológico de Madrid que ilustran los 12 Trabajos de Hércules y que mencionábamos en el apartado 5.1 sobre el marco teórico. Como podemos observar, son unas cerámicas que siempre utilizan los mismos tonos: amarillos, ocre, rojizos, marrones, blancos y negros.

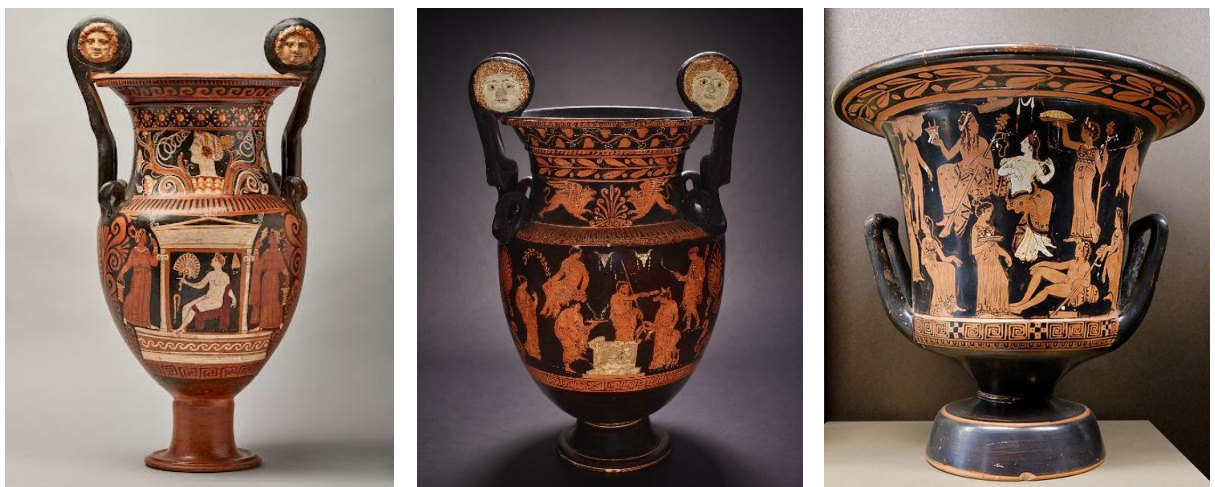


Figura 38. Cráteras griegas, varios años. Cerámicas de autores desconocidos.

De estas imágenes de referencia y de varias más, se saca la siguiente paleta de colores para dar color a los cómics:

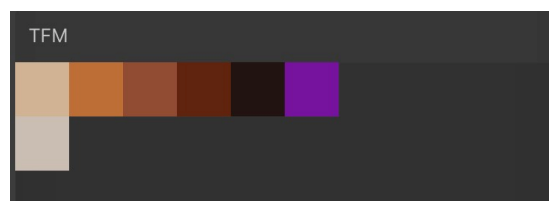


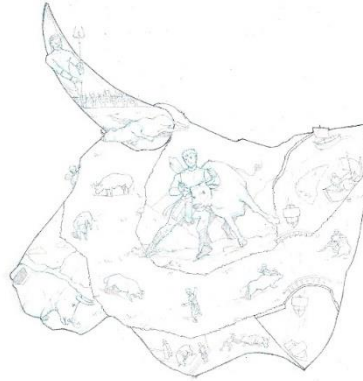
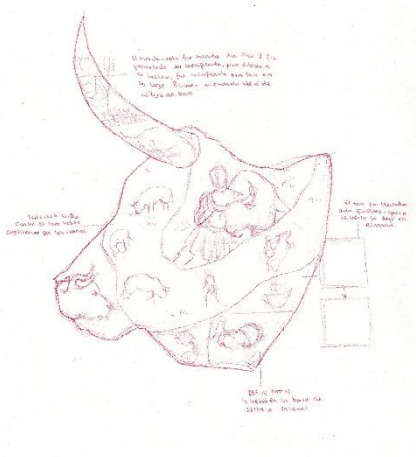
Figura 39. Paleta de colores, 2021. Autoría propia.

El siguiente paso es dar color y realizar los artes finales. Se detalla en el siguiente apartado. Vamos a hacer un resumen visual de los pasos gráficos realizados:



EL TORO DE CRETA

Séptimo trabajo de Hércules.



EL TORO DE CRETA

Séptimo trabajo de Hércules

Como séptimo trabajo se le impuso a Hércules traer el toro de Creta. Minos - rey de Creta - le prometió al dios Poseidón ofrendarle con lo que saliera del mar; el dios había hecho surgir el toro de las aguas. Se dice que, admirado de la belleza del toro, Minos lo envió a la manada y en su lugar sacrificó otro para Poseidón. Esto hizo que el dios encolerizado hiciera salvaje al toro. Hércules marchó a Creta en su busca, y al pedir ayuda a Minos, le contestó que debía luchar él solo por capturarlo. Una vez atrapado el toro por los cuernos, Hércules lo ató, lo montó en un barco y lo llevó frente a Euristeo, quien al verlo lo dejó en libertad. El animal anduvo errante por Esparta y toda Arcadia, atravesó Itano y llegando a Maratón en Ática se quedó a acosar y aterrorizar a los habitantes.



Figura 40. Proceso de realización de la obra, 2021. Autoría propia.

5.2.2. Proceso de maquetación

Una vez realizado este proceso de búsqueda de la obra gráfica y su puesta en práctica con cada uno de los trabajos, queda un último paso, el de la maquetación final.

Se decide, en primer lugar, añadir un marco en estilo de ornamento griego en todos los cómics. Incluso en la portada y en la contraportada. También acompañará a cada una de las imágenes un título y un subtítulo utilizando la tipografía *Diogenes* de Apostrophic Labs.

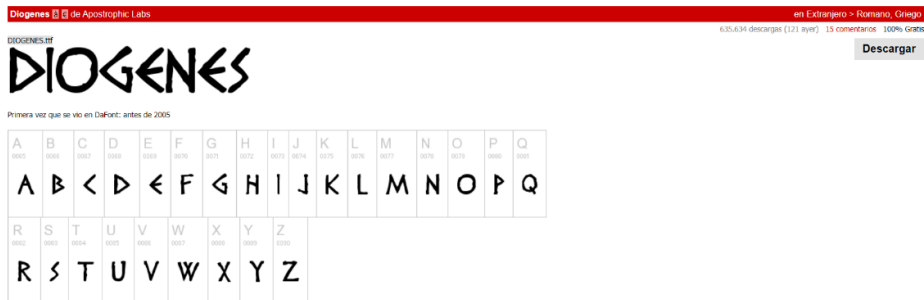


Figura 41. *Diogenes*, 2015. Tipografía de Apostrophic Labs. Fuente: Dafont

Esta tipografía es también usada en la portada del proyecto. Como tipografía secundaria se utiliza Bell MT diseñada por Richard Austin. Ésta se utilizará para los textos que acompañan a los contenedores de imágenes, en tono blanco.



Figura 42. *El toro de Creta*, 2021. Obra final maquetada de autoría propia.

La idea de esta forma de maquetar es que el texto y los elementos blancos como las líneas y los números de referencia vayan impresos en un acetato. De tal manera que la imagen pueda verse en primer lugar con su texto explicativo y, pasando la hoja, pueda verse sin texto porque, recordemos, que un contenedor de imágenes no necesita teóricamente de texto para que se entienda la historia.

Así pues, tendríamos por un lado este archivo a imprimir sobre acetato:

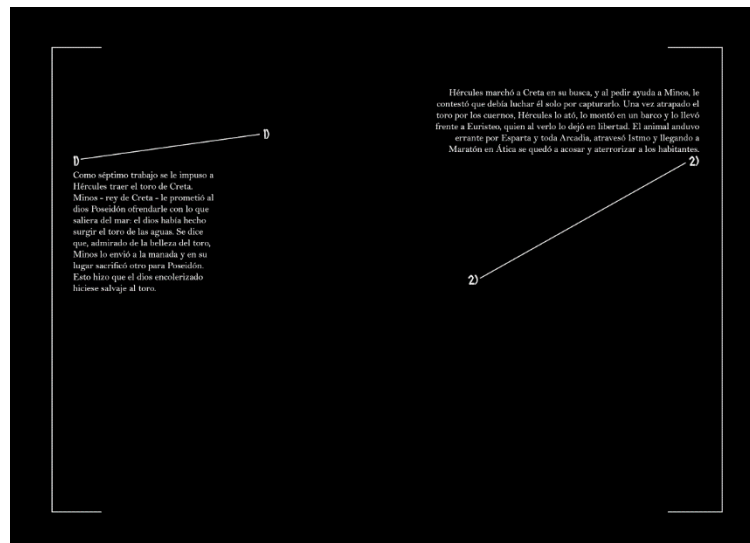


Figura 43. Maquetación, 2021. Autoría propia.

Y, por otro lado, el cómic a imprimir sobre papel.



Figura 44. Maquetación, 2021. Autoría propia.

5.2.3. Resultados y arte final

Obtenemos dos resultados principales: En primer lugar, la memoria de este proyecto que sirve como apoyo teórico de, en segundo lugar, la obra gráfica desarrollada a partir de esta memoria.

Adjuntaremos a continuación los resultados gráficos del proyecto. Empezando por la portada y la contraportada, se ha hecho una ilustración donde se recogen todos los trabajos junto al protagonista de la historia, Hércules.

El título, el subtítulo y la autora están escritos con la tipografía Diógenes mencionada anteriormente.

TÍTULO	36pt
SUBTÍTULO	12 pt
AUTORA	12pt

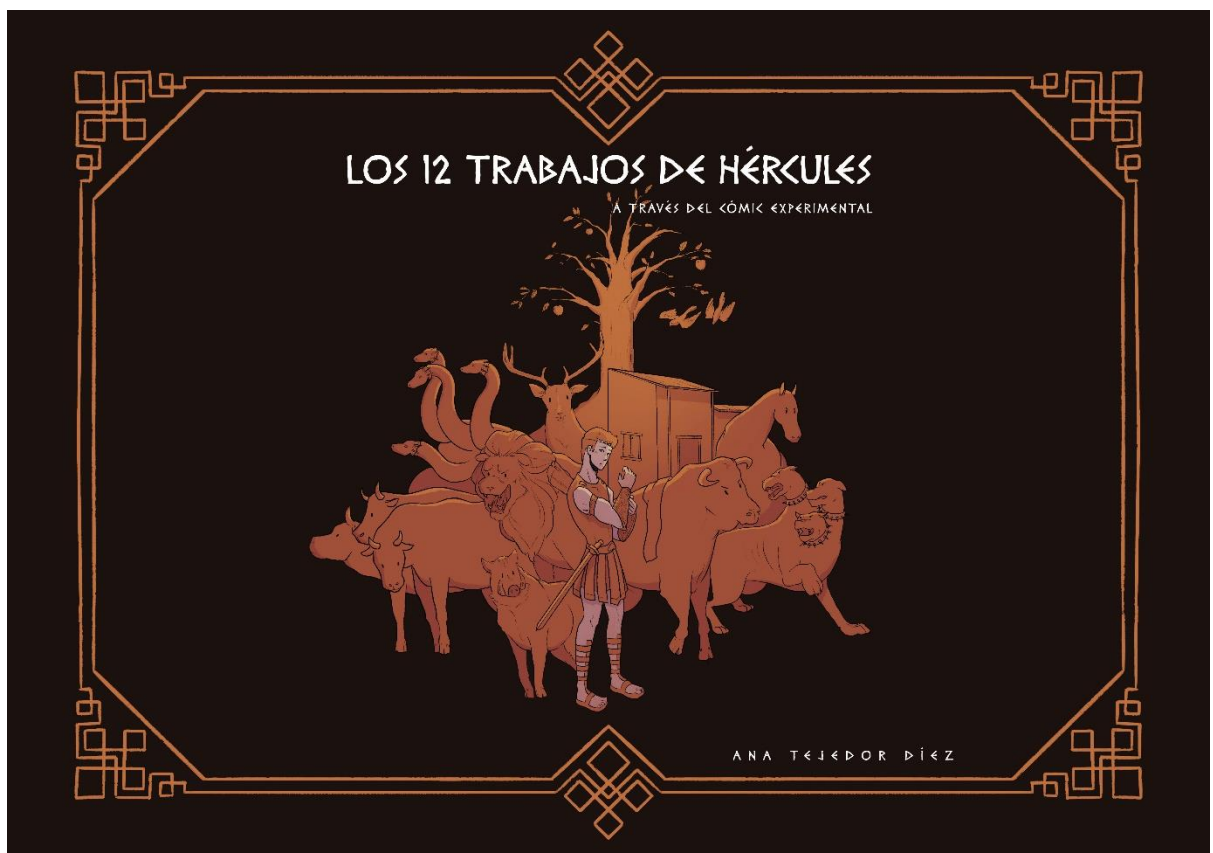


Figura 45. *Los 12 Trabajos de Hércules a través del cómic experimental*, 2021. Portada de autoría propia.

La contraportada recoge una pequeña sinopsis del trabajo. Esta escrita en Bell MT a tamaño 16 pt. Y acompañado del logo de la Universidad de Granada.



Figura 46. *Los 12 Trabajos de Hércules a través del cómic experimental, 2021*. Contraportada de autoría propia.

Se realiza también el diseño de unas guardas con los dibujos de los cómics sin color de relleno.



Figura 47. *Los 12 Trabajos de Hércules a través del cómic experimental, 2021*. Guardas de autoría propia.

La primera página es una pequeña introducción al contexto que enmarca los 12 trabajos.

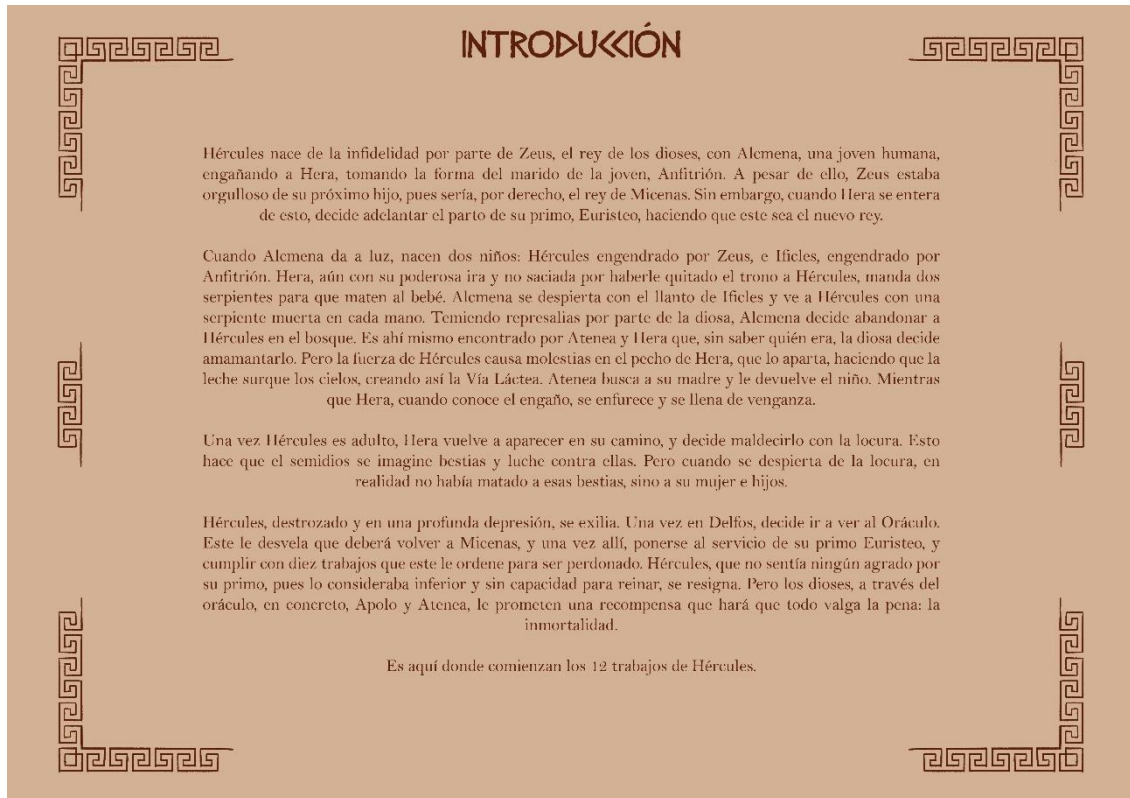


Figura 48. *Los 12 Trabajos de Hércules a través del cómic experimental*, 2021. Introducción de autoría propia.

A continuación, se adjuntan todos los resultados del arte final de los 12 cómics que forman parte de la obra. Cada uno de ellos acompañado de su texto correspondiente, aunque este vaya a ir posteriormente impreso por separado.

EL LEÓN DE NEMEA

PRIMER TRABAJO DE HÉRCULES

1) En primer lugar, Euristeo, le ordenó traer la piel del León de Nemea. Este animal era invulnerable y había sido engendrado por Tifón. Por tanto, marchando contra el León llegó a Cleonas y se hospedó en casa de Molero, un trabajador. Éste quiso sacrificar una víctima y Hércules le dijo que aguardase hasta el trigésimo día, y si regresaba de la cacería sano y salvo, sacrificara a una víctima a Zeus y si muriera, la sacrificase en su honor como héroe.



2) Llegó pues a Nemea y buscó al León; hallado, primero lo aseteó. Pero cuando comprendió que era invulnerable, empezó a perseguirlo con maza en alto; al meterse en una caverna de doble boca, Hércules taponó una de las entradas y se metió por la otra a por la fiera, a la que rodeándole el cuello con una mano atrapó y apretó hasta estrangularla; se la echó a los hombros y la llevó a Cleonas.

Sorprendió a Molero en el último de los treinta días, a punto de sacrificarle una víctima como si hubiera muerto; así, sacrificó a Zeus y llevó el León a Micenas. Euristeo, atónito por su valor, le prohibió que en adelante entrase en la ciudad y le ordenó exponer ante las puertas sus trabajos.

Figura 49. El león de Nemea, 2021. Cómic de autoría propia.



Figura 50. *La hidra de Lerna*, 2021. Cómic de autoría propia.

LA CIERVA DE CERÍNEA

TERCER TRABAJO DE HÉRCULES



1) Como tercer trabajo se le ordenó traer viva la cierva de Cerínea. La cierva, de cuernos de oro, se hallaba en Énoe y estaba consagrada a la diosa Artemisa. Por ello Hércules no quiso ni matarla ni herirla y así la persiguió durante todo un año.

2) Pero cansado el animal por la persecución se refugió en el monte llamado Artemisio, siguió por el río Ladón y cuando estaba a punto de cruzarlo, le disparó y logró atraparla; se la echó sobre los hombros y se apresuró a cruzar Arcadia.

3) Pero Artemisa acompañada por Apolo se encontró con Hércules, quiso arrebatársela reprochándole haber atentado contra un animal consagrado por ella. Él pretextó necesidad, diciendo que el causante de todo había sido Euristeo, y así apaciguó la cólera de la diosa y llevó el animal vivo a Micenas.

Figura 51. *La cierva de Cerínea*, 2021. Cómec de autoría propia.



Figura 52. *El jabalí de Erimanto*, 2021. Cómic de autoría propia.

EL ESTABLO DE AUGÍAS

QUINTO TRABAJO DE HÉRCULES

D Como quinto trabajo le ordenó sacar el estiércol de los establos de Augías en un solo día. Augías, rey de Elide, tenía muchos rebaños de ganado. Hércules se presentó ante él y, sin mencionar que el mandato venía de Euristeo, le aseguró que en un día sacaría el estiércol si le daba la décima parte de los rebaños. Augías, no creyéndolo posible, aceptó el trato.



2) Hércules tomó por aliado al hijo de Augías, Filo. Abrió una brecha en los cimientos del establo y desviando el curso del Alfeo y el Péneo, que discurren cercanos al establo, los encanizó hacia allí e hizo otra abertura como desagüe.

3) Cuando Augías se enteró de que había hecho esto por mandato de Euristeo y no se lo había contado, no pagó la retribución e incluso negó que hubiera prometido dar una compensación. Encolerizado Augías antes de que se procediese a una votación ordenó a Filo y a Hércules que se fueran de Elide. Euristeo tampoco aceptó este trabajo entre los diez alegando que se había hecho por salario.

Figura 53. El establo de Augías, 2021. Cómic de autoría propia.



Figura 54. *Las aves del lago Estínfalo*, 2021. Cómic de autoría propia.

EL TORO DE CRETA

SÉPTIMO TRABAJO DE HÉRCULES



Hércules marchó a Creta en su busca, y al pedir ayuda a Minos, le contestó que debía luchar el solo por capturarlo. Una vez atrapado el toro por los cuernos, Hércules lo ató, lo montó en un barco y lo llevó frente a Eurísteo, quien al verlo lo dejó en libertad. El animal anduvo errante por Esparta y toda Arcadia, atravesó Istmo y llegando a Maratón en Ática se quedó a acosar y aterrorizar a los habitantes.

Como séptimo trabajo se le impuso a Hércules traer el toro de Creta. Minos - rey de Creta - le prometió al dios Poseidón ofendíndole con lo que saliera del mar: el dios había hecho surgir el toro de las aguas. Se dice que, admirado de la belleza del toro, Minos lo envió a la manada y en su lugar sacrificó otro para Poseidón. Esto hizo que el dios encolerizado hiciese salvaje al toro.

Figura 55. *El toro de Creta*, 2021. Cómic de autoría propia.

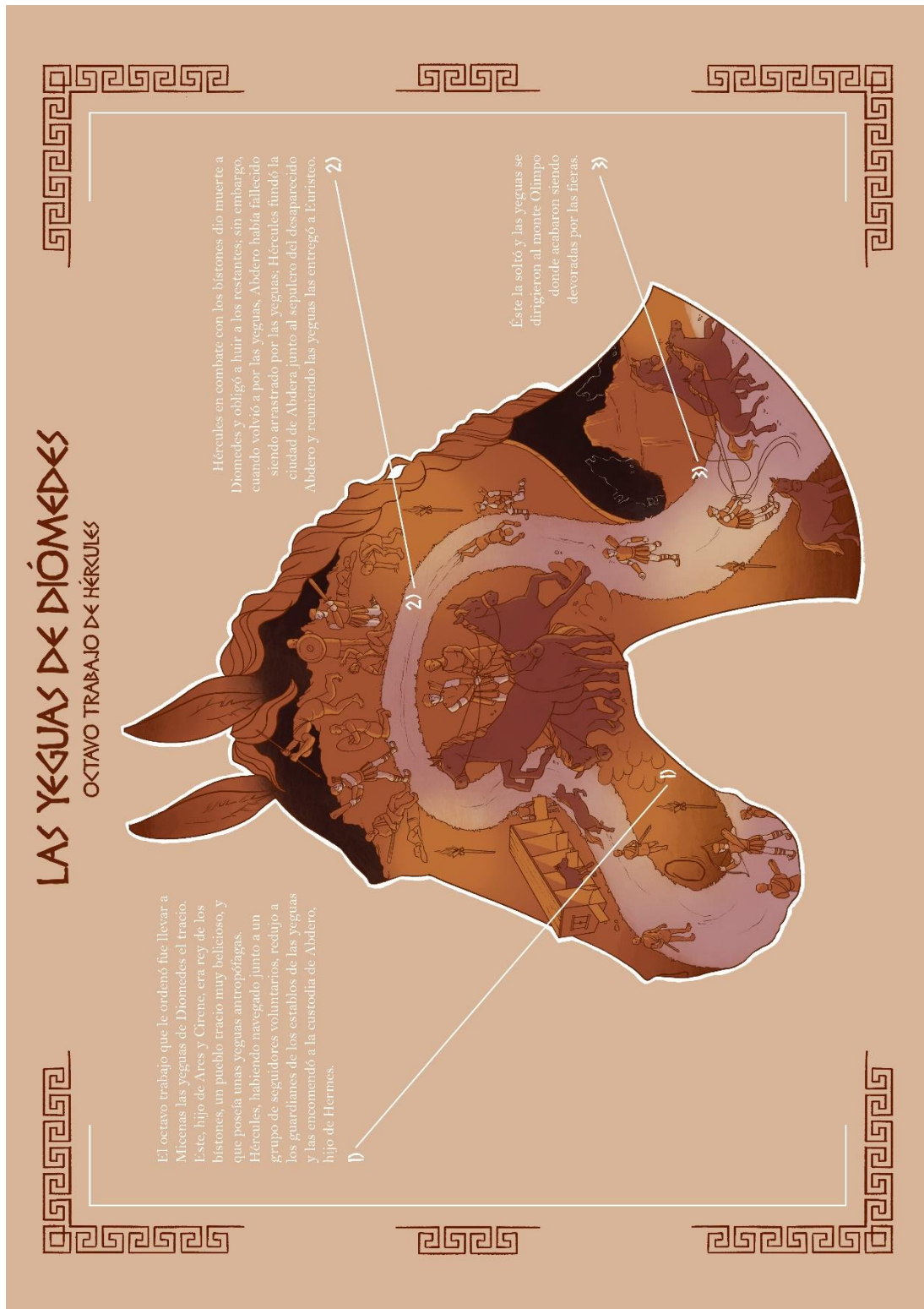


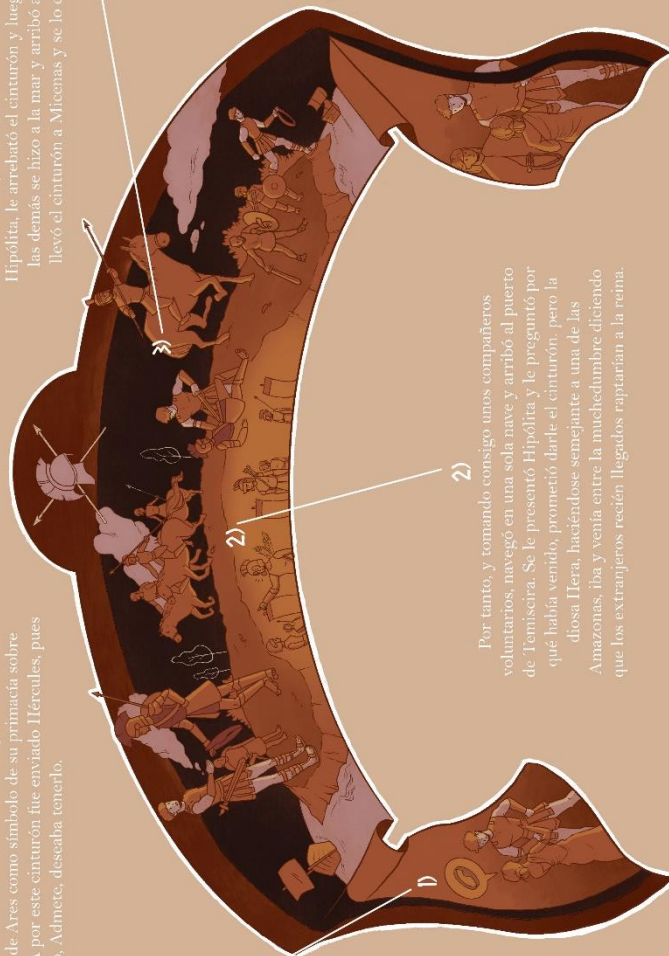
Figura 56. *Las yeguas de Diomedes*, 2021. Cómic de autoría propia.

EL CINTURÓN DE HIPÓLITA

NOVENO TRABAJO DE HÉRCULES

Como noveno trabajo ordenó a Hércules traer el cinturón de Hipólita. Esta reinaba sobre las Amazonas, que habitaban a las orillas del río Termodonte, raza notable en la guerra. Hipólita tenía un cinturón de Ares como símbolo de su primacía sobre todas las demás. A por este cinturón fue enviado Hércules, pues la hija de Euristeo, Admete, deseaba tenerlo.

Entonces las Amazonas con las armas en mano atacaron a caballo a Hércules y sus hombres, cuando Hércules las vio armadas, creyendo que se trataba de una trampa mató a Hipólita, le arrebató el cinturón y luego de combatir con las demás se hizo a la mar y arribó a Troya. Más tarde llevó el cinturón a Micenas y se lo entregó a Euristeo.



Por tanto, y tomando consigo unos compañeros voluntarios, navegó en una sola nave y arribó al puerto de Temiscira. Se le presentó Hipólita y le preguntó por qué había venido, prometió darle el cinturón, pero la diosa Hera, haciéndose semejante a una de las Amazonas, iba y venía entre la muchedumbre diciendo que los extranjeros recién llegados raptarían a la reina.

Figura 57. El cinturón de Hipólita, 2021. Cómics de autoría propia.

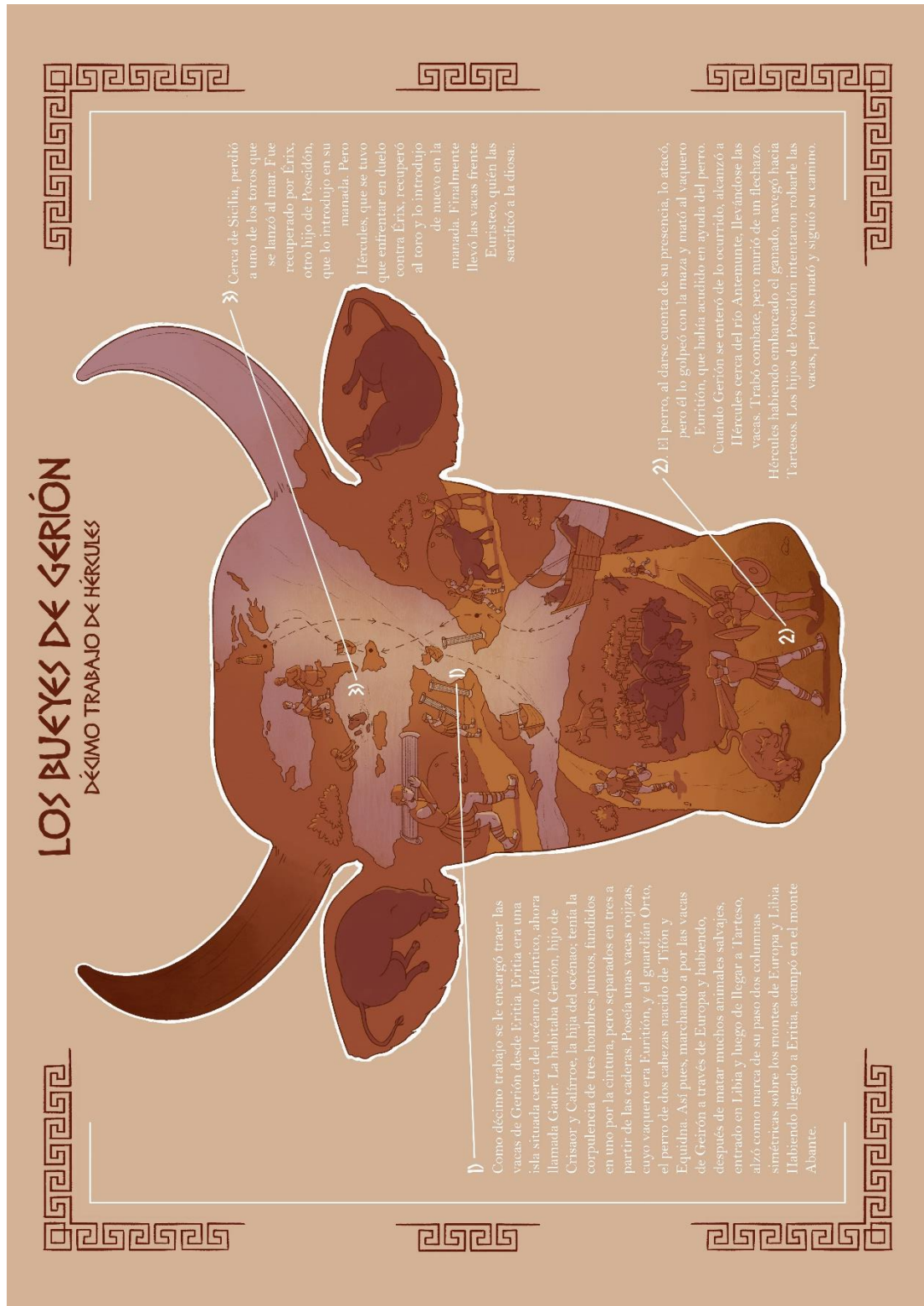


Figura 58. *Los bueyes de Gerión*, 2021. Cómic de autoría propia.

LAS MANZANAS DE LAS HESPÉRIDES

UNDÉCIMO TRABAJO DE HÉRCULES



Cumplidos los trabajos en ocho años y un mes, al no aceptar Euristeo ni el ganado de Augías ni la Hidra de Lerna, le ordenó un undécimo y un duodécimo trabajo. En este caso, traer las manzanas de las Hespérides. Crea se las había regalado a Zeus después de casarse con Hera. Las vigilaba un dragón inmortal, hijo de Tifón y Equidia. Con él vigilaban también las Hespérides, Egle, Eritia, Hesperia y Aretusa. Hércules al llegar, por tierras de Labia, al mar exterior se cruzó con el águila nacida de Equidia y Tifón, que devoraba el hígado de Prometeo. Hércules mató el águila y lo liberó.

Este le advirtió que no fuera el mismo a buscar las manzanas, sino que buscarse a Atlante y que sostuviese entretanto la bóveda celeste que sujetaba. Así pues, lo reemplazó según el consejo recibido. Atlante, después de coger de las Hespérides tres manzanas, regresó junto a Hércules. Para no cargar de nuevo con el cielo dijo que sería el mismo quien llevaría las manzanas a Euristeo y ordeno a Hércules que se quedase sujetando la bóveda celeste. Hércules accedió, pero con astucia consiguió devolvérsela a Atlante. Aconsejado por Prometeo lo invitó a soportarla mientras él se acomodaba la armadura. Al oír esto, Atlante dejó las manzanas en el suelo y sostuvo la bóveda; entonces Hércules recogió las manzanas y se marchó.



Figura 60. *El can Cerbero*, 2021. Cómic de autoría propia.

6. CONCLUSIONES

A modo de conclusiones de este Trabajo de Fin de Máster, se cree conveniente hacer un repaso por los objetivos iniciales marcados y por los resultados obtenidos, haciendo también una valoración crítica de los mismos, así como una posible prospectiva de este trabajo.

En primer lugar, los objetivos establecidos se han llevado a cabo de una manera satisfactoria. Se ha conseguido hacer un estudio bibliográfico sobre la figura del protagonista, así como de los distintos métodos narrativos para contar historias. Todo esto nos ha servido como base teórica fundamental sobre la que partir para desarrollar tanto el trabajo de investigación como el trabajo gráfico.

Ha habido dos claras líneas de investigación: La mitología griega, por un lado, y el cómic, por otro. Se ha establecido una relación entre ambas líneas a través del estudio de referentes, tanto gráficos como teóricos, de artistas y/o autores que han trabajado o trabajan en estas líneas para que, posteriormente y apoyándonos y utilizando toda esta fundamentación teórica de investigación, se pueda resolver la problemática principal de desarrollo de un cómic experimental.

En cuanto a los resultados obtenidos se considera que se cumplen los objetivos marcados para conseguir una nueva mirada gráfica sobre los 12 Trabajos de Hércules. Estos resultados, aparte de todo el trabajo teórico que ya hemos comentado y que queda reflejado en esta memoria, cumple con la puesta en práctica de lo aprendido en la asignatura de Cómic: Vanguardias narrativas del Máster.

De manera crítica, sobre los resultados, hay ciertos aspectos que se considera que pueden ser mejorables. Considerando lo ya mencionado sobre ser el primer cómic y cómic experimental que se realiza, la parte de narrativa, desde una mirada personal, se queda algo escasa en el desarrollo. Han quedado unas historias un tanto lineales a lo esperado. No hay una lectura compleja como tal de las historias. Además, algunas partes de los cómics quedan un tanto vacías por esta misma razón. Habría que haber jugado más con elementos narrativos como los tamaños y las jerarquías en la historia, etc. Es cierto que algunas de las historias permitían más creatividad narrativa que otras, y a pesar de la falta de estos recursos en todas ellas, en algunas sí que están presentes los intentos de aplicación de estos elementos de los que hablamos.

También como valoración crítica, me gustaría añadir, quizá a modo de reflexión, que el tiempo ha sido un factor clave para el nivel de desarrollo del



proyecto. Al fin y al cabo, cuando hablamos de un trabajo de esta clase, siempre nos vamos a enfrentar a unas fechas límites de entrega, ya sea en el ámbito académico o en el más profesional. Es cierto que hemos tenido la posibilidad de una segunda convocatoria y esto nos ha facilitado en gran medida el desarrollo del mismo. Es casi inevitable, como artistas, no preocuparnos por el tiempo que, en el fondo, es lo único que no se puede recuperar. A pesar de todo esto, se ha intentado aprovechar al máximo. Hay que considerar que un dibujo, una ilustración o una obra de arte nunca estará terminada, al menos de manera subjetiva desde la mirada del artista o de la de cada uno de nosotros, que consideraremos desde nuestro punto de vista si una obra está o no terminada.

Y, para finalizar y a modo de prospectiva, siempre será una posibilidad seguir investigando sobre la temática que concierne a este Trabajo de Fin de Máster. De este proyecto podría considerarse la publicación editorial del mismo, en vista a un público juvenil. Es una idea que puede estudiarse para que no se quede en un simple planteamiento de un proyecto. Más allá de esto, a nivel personal, el interés que suscitan las líneas de investigación en las que enmarcamos en trabajo dará, sin lugar a duda, a la continuación y profundización de esta investigación.

7. BIBLIOGRAFÍA

- Libros

ANGELIDOU, M. (2008) Mitos griegos. Barcelona, España: Vicens Vives.

APOLODORO Y CALDERÓN, J. (1987) Biblioteca mitológica. Madrid, España: Akal S.A.

COMMELIN, P. (2017) Mitología griega y romana. Madrid, España: Anzos S. L.

GARCÍA, S. (2000) Sinfonía gráfica: Variaciones en las unidades estructurales y narrativas de cómic. Barcelona, España: Ediciones Glénat.

GRAVES, R. (1984) Los Mitos Griegos. Barcelona, España: Gustavo Gill S.A.

HUMBERT, J. (1978) Mitología griega y romana. Barcelona, España: Gustavo Gill S.A.

SOUVIRÓN, B. Y MORENO, J.C. (2018) Los trabajos de Hércules. Barcelona, España: RBA Libros, S.A.

- Tesis doctorales

JOVE AVILÉS, M.T. (2005) *LOS DOCE TRABAJOS DE HÉRCULES Aplicación del diseño gráfico a la enseñanza del mito clásico a niños entre 8 y 12 años a través de un juego de tablero*. [Tesis doctoral, Universidad de Chile] Recuperado el 24 de marzo de 2021 de: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100747>

SANTANA, M^a C. (2014) *Hércules en la cultura popular contemporánea: una guía de cine, televisión. Literatura de masas e internet (1900-2012) y su aprovechamiento en la clase de español LE/L2*. [Tesis doctoral, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria] Recuperado el 24 de marzo de 2021 de: https://accedacris.ulpgc.es/bitstream/10553/13030/4/0707986_00000_0000.pdf

- Páginas Web

CADIÑANOS, B. para Academia.edu (Sin fecha). *Hércules en las cerámicas griegas del Museo arqueológico de Madrid*. Recuperado el 5 de junio de 2021 de:

https://www.academia.edu/9815418/H%C3%A9rcules_en_las_ceramicas_griegas_del_Museo_Arqueologico_de_Madrid



ESCOLANO, M. para National Geographic (26 noviembre de 2016). *Jeroglíficos: Claves de la escritura sagrada*. Recuperado el 23 de marzo de 2021, de: https://historia.nationalgeographic.com.es/a/jeroglificos-claves-escritura-sagrada_7758

HECTORSAURIUS PARK (27 de abril de 2010) Los Doce Trabajos de Hércules. Recuperado el 5 de junio de: <https://hectorsaurio.wordpress.com/2010/03/03/los-doce-trabajos-de-hercules/>

REVISTA DE HISTORIA (10 agosto de 2016). *Las columnas de Hércules: Abyla y Calpe*. Recuperado el 10 de abril de 2021 de: <https://revistadehistoria.es/las-columnas-de-hercules-abyla-y-calpe/>

8. ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. HÉRCULES Y EL PERRO CERBERO Y HÉRCULES LLEVANDO A CERBERO FRENTE A EURISTEO, 510 A.C. CRATERA DE AUTOR DESCONOCIDO.	9
FIGURA 2. LOS 12 TRABAJOS DE HÉRCULES, 300 D.C. MOSAICO DE AUTOR DESCONOCIDO. FUENTE: MUSEO ARQUEOLÓGICO NACIONAL (S.F.).....	10
FIGURA 4. HÉRCULES LUCHA CON EL LEÓN DE NEMEA, 1634. ÓLEO DE FRANCISCO DE ZURBARÁN. FUENTE: MUSEO DEL PRADO (2015)	10
FIGURA 4. HÉRCULES LUCHANDO CON EL LEÓN DE NEMEA, (S, F.). ÓLEO DE PEDRO PABLO RUBENS.....	10
FIGURA 5. LAS COLUMNAS DE HÉRCULES, (S. F.) FOTOGRAFÍA DEL PERIÓDICO DE LA RAZÓN, S.F.	11
FIGURA 8. L'ATLANTIDA, 1877. POEMARIO DE JACINTO VERDAGUER.	12
FIGURA 8. HÈRCULES BUSCANT LES HÈSPERIDES, 1890. ÓLEO SOBRE LIENZO DE ALEIX CLAPÉS.	12
FIGURA 8. L'HÈRCULES RETORNA AL PALAU GÜELL, 2015. CORTO PUBLICADO POR EL PALAU GÜELL.	12
FIGURA 9. HÉRCULES Y EL DRAGÓN, 1961. ILUSTRACIÓN DE JULIO CASTRO DE LA GÁNDARA.	12
FIGURA 10. 12 TRABAJOS DE HÉRCULES, 2012. CÓMIC DE MIGUEL CALATAYUD.	13
FIGURA 11. HERCULES, THE TWELVE LABORS, 2006. CÓMIC DE PAUL STORRIE Y STEVE KURTH.	13
FIGURA 12. LA GLOIRE D'HERA, 2009. CÓMIC DE ROSSI Y LE TENDRE	14
FIGURA 13. SOCRATE LE DEMI-CHEIN HÉRACLÈS, 2007. CÓMIC DE JOANN SFAR Y CHRISROPHE BLAIN.	14
FIGURA 14. LOS TRABAJOS DE HÉRCULES SITUADOS GEOGRÁFICAMENTE, S.F. MAPA DE AUTOR DESCONOCIDO.	23
FIGURA 15. JUICIO DE OSIRIS, 1275 A.C. PAPIRO DE HUNEFER.	25
FIGURA 16. AUGUSTO DE PRIMA PORTA, SIGLO 1 D.C. ESTATUA DE MÁRMOL DE AUTOR DESCONOCIDO.	25
FIGURA 17. LA HISTORIA DE NASTAGIO DEGLI ONESTI, 1483. ÓLEOS DE SANDRO BOTTICHELLI.....	26
FIGURA 18. EL JARDÍN DE LAS DELICIAS, 1505. TRÍPTICO DE EL BOSCO.	27
FIGURA 19. EL GUERNICA, 1937. ÓLEO DE PABLO PICASSO. FUENTE: MUSEO REINA SOFIA.	27
FIGURA 20. RUSTY BROWN, 2014. CÓMIC EXPERIMENTAL DE CHRIS WARE.	29
FIGURA 21. LA GRAN GUERRA, 2014. CÓMIC EXPERIMENTAL DE JOE SACCO.....	30
FIGURA 22. MOLESKINE, 2013. CÓMIC EXPERIMENTAL DE JUAN BERRIO.	30
FIGURA 23. THE NEW YORKER, 2021. CÓMIC EXPERIMENTAL DE SERGIO GARCÍA.	31
FIGURA 24. PAN'S LABYRINTH, 2019. GRABADO DE TOMAS HIJO.	32
FIGURA 25. A TRAVÉS, 2020. LIBRO DE TOM HAUGOMAT.	32
FIGURA 26. SHE RIDER, 2019. VIÑETA DE DAVID ORELLANA.....	33
FIGURA 27. BERN, SWITZERLAND, 2021. ILUSTRACIÓN DE MAXWELL TILSE.....	33
FIGURA 28. DISEÑO DE HÉRCULES, 2020. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	34
FIGURA 29. PLANTEAMIENTO EN FORMATO CONCERTINAS, 2020. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	35
FIGURA 30. PLANTEAMIENTO EN FORMATO PÓSTER, 2020. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.....	36
FIGURA 31. LEÓN DE NEMEA EN FORMATO PÓSTER, 2021. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	36
FIGURA 32. EL TORO DE CRETA, 2021. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	37
FIGURA 33. PLANTEAMIENTO DEL FORMATO FINAL, 2021. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	38
FIGURA 34. IMÁGENES DE REFERENCIA DE VARIOS AUTORES, S.F. COLLAGE DE REFERENCIA DE AUTORÍA PROPIA.	38
FIGURA 35. EL TORO DE CRETA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	39
FIGURA 36. DISEÑO DE LA CAJA, 2021. BOCETO DE AUTORÍA PROPIA.	39
FIGURA 37. EL TORO DE CRETA, 2021. LINEART DE AUTORÍA PROPIA.	40
FIGURA 38. CRÁTERAS GRIEGAS, VARIOS AÑOS. CERÁMICAS DE AUTORES DESCONOCIDOS.	41
FIGURA 39. PALETA DE COLORES, 2021. AUTORÍA PROPIA.	41



FIGURA 40. PROCESO DE REALIZACIÓN DE LA OBRA, 2021. AUTORÍA PROPIA.	42
FIGURA 41. DIOGENES, 2015. TIPOGRAFÍA DE APOSTROPHIC LABS. FUENTE: DAFONT	43
FIGURA 42. EL TORO DE CRETA, 2021. OBRA FINAL MAQUETADA DE AUTORÍA PROPIA.....	43
FIGURA 43. MAQUETACIÓN, 2021. AUTORÍA PROPIA.	44
FIGURA 44. MAQUETACIÓN, 2021. AUTORÍA PROPIA.	44
FIGURA 45. LOS 12 TRABAJOS DE HÉRCULES A TRAVÉS DEL CÓMIC EXPERIMENTAL, 2021. PORTADA DE AUTORÍA PROPIA.	45
FIGURA 46. LOS 12 TRABAJOS DE HÉRCULES A TRAVÉS DEL CÓMIC EXPERIMENTAL, 2021. CONTRAPORTADA DE AUTORÍA PROPIA.....	46
FIGURA 47. LOS 12 TRABAJOS DE HÉRCULES A TRAVÉS DEL CÓMIC EXPERIMENTAL, 2021. GUARDAS DE AUTORÍA PROPIA.	46
FIGURA 48. LOS 12 TRABAJOS DE HÉRCULES A TRAVÉS DEL CÓMIC EXPERIMENTAL, 2021. INTRODUCCIÓN DE AUTORÍA PROPIA.....	47
FIGURA 49. EL LEÓN DE NEMEA, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	48
FIGURA 50. LA HIDRA DE LERNA, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	49
FIGURA 51. LA CIERVA DE CERÍNEA, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	50
FIGURA 52. EL JABALÍ DE ERIMANTO, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	51
FIGURA 53. EL ESTABLO DE AUGÍAS, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	52
FIGURA 54. LAS AVES DEL LAGO ESTÍNFALO, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	53
FIGURA 55. EL TORO DE CRETA, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	54
FIGURA 56. LAS YEGUAS DE DIÓMEDES, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.....	55
FIGURA 57. EL CINTURÓN DE HIPÓLITA, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	56
FIGURA 58. LOS BUEYES DE GERIÓN, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	57
FIGURA 59. LAS MANZANAS DE LAS HESPÉRIDES, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	58
FIGURA 60. EL CAN CERBERO, 2021. CÓMIC DE AUTORÍA PROPIA.	59
FIGURA 61. EL LEÓN DE NEMEA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	68
FIGURA 62. LA HIDRA DE LERNA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	68
FIGURA 63. EL JABALÍ DE ERIMANTO, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 64. LA CIERVA DE CERINEA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 65. LAS AVES DEL LAGO ESTÍNFALO, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.....	69
FIGURA 66. EL ESTABLO DE AUGÍAS, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.....	69
FIGURA 67. LAS YEGUAS DE DIÓMEDES, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 68. EL TORO DE CRETA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 69. EL CINTURÓN DE HIPÓLITA, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 70. LOS BUEYES DE GERIÓN, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69
FIGURA 71. EL CAN CERBERO, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.....	69
FIGURA 72. LAS MANZANAS DE LAS HESPÉRIDES, 2021. BOCETO FINAL DE AUTORÍA PROPIA.	69

9. CURRÍCULUM

Nombre y apellidos: Ana Tejedor Díez

Título académico: Graduada en Bellas Artes, Máster en Profesor de Secundaria, Máster en Dibujo, ilustración y cómic.

Dirección postal: C/Marqués de San Esteban, 57, 3ªA. 33206. Gijón, Asturias.

Dirección electrónica: anatejedordiez@gmail.com

FORMACIÓN

- Grado en Bellas Artes por la Universidad de Salamanca - 2019
- Máster Universitario de Profesor de educación secundaria y obligatoria, bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas por la Universidad de Salamanca - 2020
- Máster en Dibujo: Ilustración, cómic y creación audiovisual por la Universidad de Granada - 2021

EXPERIENCIA

- Becaria en el departamento de Dibujo de la Universidad de Salamanca. (desde 09 de 2018 al 07 de 2019)
- Alumna en prácticas en la Escuela de Arte y Oficios de Salamanca. (desde 03 de 2020 al 05 de 2020)
- Alumna en prácticas en el Proyecto Arqueológico de Orce (desde el 04 de 2021 al 06 de 2021).
- Becaria en el Proyecto Arqueológico del Templo de Tutmosis III en Egipto. (octubre 2021).

FORMACIÓN COMPLEMENTARIA

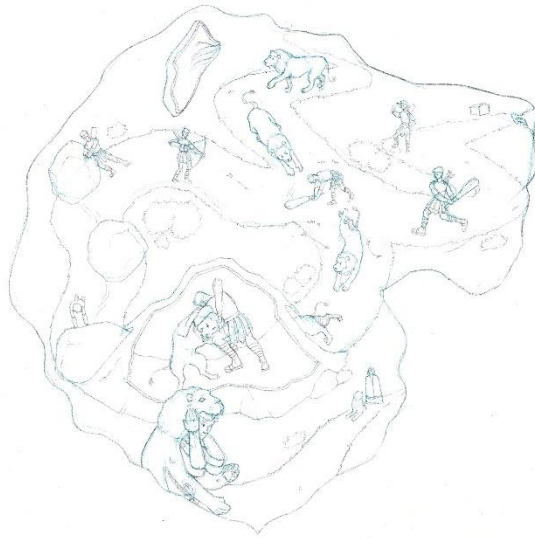
- Certificado de escaneado e impresión 3D
- Manejo de Adobe (Photoshop, Illustrator, Indesign)
- Inglés (Título oficial de B1 por Cambridge, en calidad de B2, actualmente preparando el nivel C1)





10. ANEXOS

ANEXO I. Bocetos



EL LEÓN DE NEMEA

Primer trabajo de Hércules

En primer lugar, Euristeo, le ordenó traer la piel del León de Nemea. Este animal era invulnerable y había sido engendrado por Tifón. Marchando Hércules contra el León, llegó a Cleonas y se hospedó en casa de Molorco, un joenalero. Éste quiso sacrificar una víctima, pero Hércules le dijo que aguardase hasta el trigésimo día de su cacería y si regresaba sano y salvo, sacrificará la víctima a Zeus, peor si muriera, la sacrificase en su honor como héroe. Llegó pues a Nemea y buscó al león; hallado, primero lo asateó. Pero cuando comprendió que era invulnerable, empezó a perseguirlo con maza en alto; al meterse en una caverna de doble boca, Hércules taponó una de las entradas y se metió por la otra a por la fiera, a la que rodeándole el cuello con una mano atrapó y apretó hasta estrangularla; se la echó a los hombros y la llevó a Cleonas. Sorprendió Molorco en el último de los treinta días, a punto de sacrificarle una víctima como si hubiera muerto; así, sacrificó a Zeus y llevó el León a Micenas. Euristeo, atónito por su valor, le prohibió que en adelante entrase en la ciudad y le ordenó exponer ante las puertas sus trabajos.

Figura 61. *El león de Nemea*, 2021. Boceto final de autoría propia.

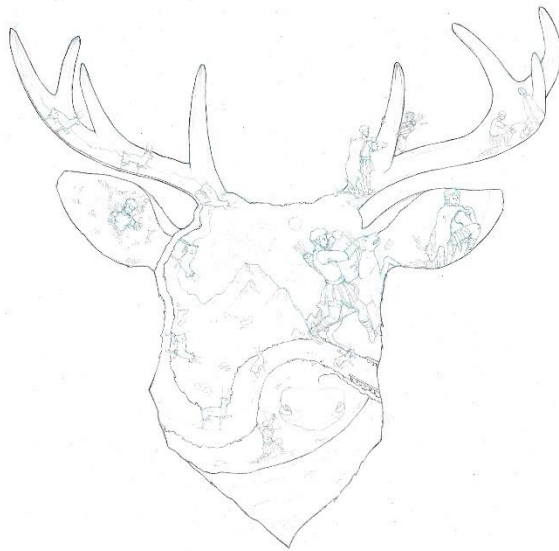


LA HIDRA DE LERNA

Segundo trabajo de Hércules

Como segundo trabajo se le ordenó matar la hidra de Lerna. Esta, criada en el pantano de Lerna, irrumpía y asolaba los rebaños y la comarca. Tenía un cuerpo enorme con 9 cabezas, 8 mortales y la del medio inmortal. Hércules, guiado por Yolao -su sobrino-, se presentó en Lerna; detuvo los caballos y encontró a la hidra en su madriguera junto a las fuentes de Amunone. La obligó a salir lanzándole flechas encendidas. Una vez fuera la comenzó a golpear, sin embargo, de nada servía golpear las cabezas con la maza, pues cuando aplastaba una surgían dos. Un enorme cangrejo favorecía a la hidra mordiendo el pie de Hércules. El lo mató y luego pidió ayuda a Yolao quien, después de incendiar parte de un bosque cercano, quemó los cuellos de las cabezas e impidió que volvieran a crecer. Evitando así su proliferación, Hércules cortó la cabeza inmortal, la enterró y le puso encima una pesada roca. Pero Euristeo declaró que este trabajo no sería contado entre los 10, porque Hércules no había vencido a la hidra solo, sino con la ayuda de Yolao.

Figura 62. *La hidra de Lerna*, 2021. Boceto final de autoría propia.

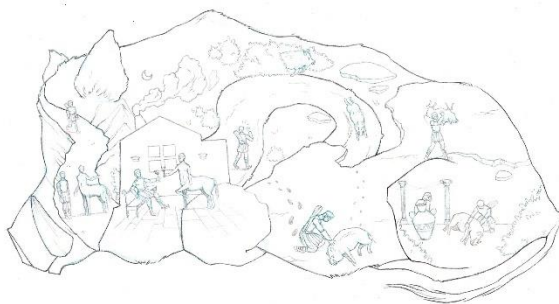


LA CIERVA DE CERINIA

Tercer trabajo de Hércules

Como tercer trabajo se le ordenó traer viva la cierva de Cerinea. La cierva, de cuernos de oro, se hallaba en Enoe y estaba consagrada a la diosa Artemisa. Por ello Hércules no quiso ni matarla ni herirla y así la persiguió durante todo un año. Pero cansado, el animal por la persecución, se refugió en el monte llamado Artemisio, siguió por el río Ladón y cuando estaba a punto de cruzarlo, le disparó y logró atraparla; se la echó sobre los hombros y se apresuró a cruzar Arcadia. Pero Artemisa acompañada por Apolo se encontró con Hércules, quiso arrebatársela reprochándole haber atentado contra un animal consagrado por ella. El pretexto necesidad, diciendo que el causante de todo había sido Euristeo, y así apaciguó la cólera de la diosa y llevó el animal vivo a Micenas.

Figura 64. *La cierva de Cerinea*, 2021. Boceto final de autoría propia.

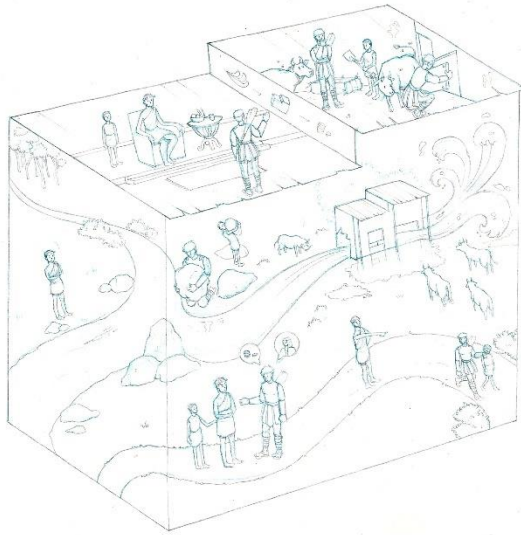


EL JABALÍ DE ERIMANTO

Cuarto trabajo de Hércules

Como cuarto trabajo le ordenó traer vivo el jabalí de Erimanto. Esta fiera asolaba Psófide. Hércules, de camino en busca del jabalí, se hospedó con el centauro Folo. Éste le ofreció carne y vino. Hércules continuó con la caza del jabalí, haciéndolo salir de la espesura de un matorral y con gritos, lo hizo adentrarse ya exhausto en un lugar de nieve espesa y así lo aprósó y se lo llevó a Micenas. Euristeo, que con miedo se escondía detrás de un jarrón, aceptó el trabajo.

Figura 63. *El jabalí de Erimanto*, 2021. Boceto final de autoría propia.



EL ESTABLO DE AUGÍAS

Quinto trabajo de Hércules

Como quinto trabajo, Euristeo le ordenó sacar el estiércol de los rebaños de Augías en un solo día. Augías -rey de Elide- tenía muchos rebaños de ganado. Hércules se presentó ante él y, sin mencionar que el mandato venía de Euristeo, le aseguró que en un día sacaría el estiércol si le daba la décima parte de los rebaños. Augías, no creyéndolo posible, aceptó el trato. Hércules tomó por testigo al hijo de Augías, Fileo. Abrió una brecha en los cimientos del establo y desviando el curso del Alfeo y el Peneo, que discurrían cercanos al establo, los encauzó hacia allí e hizo otra abertura como desagüe. Cuando Augías se enteró de que había hecho esto por mandato de Euristeo y no se lo había contado, no pagó la retribución e incluso negó que hubiera prometido dar una compensación. Encolerizado Augías, antes de que se procediese a una votación, ordenó a Fileo y a Hércules que se fueran de Elide. Euristeo tampoco aceptó este trabajo entre los diez, alegando que se había hecho por salario.

Figura 66. *El establo de Augías*, 2021. Boceto final de autoría propia.



LAS AVES DEL LAGO ESTÍNFALO

Sexto trabajo de Hércules

El sexto trabajo ordenado fue expulsar a las aves Estinfálides. Había en la ciudad de Arcadia una laguna llamada Estinfalo, rodeada por todas partes de espesos bosques. En ella se habían refugiado en masa las aves, temerosas de acabar como presa de los lobos. Y Hércules no sabía cómo hacer salir del bosque a las aves; en esto Atena le dio unos crótalos de bronce que había obtenido de Hefesto. Así, haciéndolos sonar logró asustar a las aves, que no pudiendo soportar el estrépito se echaron a volar espantadas y, de esta manera, Hércules las alcanzó con sus flechas.

Figura 65. *Las aves del lago Estinfalo*, 2021. Boceto final de autoría propia.



EL TORO DE CRETA

Séptimo trabajo de Hércules

Como séptimo trabajo se le impuso a Hércules traer el toro de Creta. Minos - rey de Creta - le prometió al dios Poseidón ofrendarle con lo que saliera del mar: el dios había hecho surgir el toro de las aguas. Se dice que, admirado por la belleza del toro, Minos lo envió a la manada y en su lugar sacrificó otro para Poseidón. Esto hizo que el dios encolerizado hiciese salvaje al toro. Hércules marchó a Creta en su busca, y al pedir ayuda a Minos, le contestó que debía luchar él solo por capturarlo. Una vez atrapado el toro por los cuernos, Hércules lo ató, lo montó en un barco y lo llevó frente a Euristeo, quien al verlo lo dejó en libertad. El animal anduvo errante por Esparta y toda Arcadia, atravesó Istmo y llegando a Maratón en Ática se quedó a acosar y aterrorizar a los habitantes.

Figura 68. *El toro de Creta*, 2021. Boceto final de autoría propia.

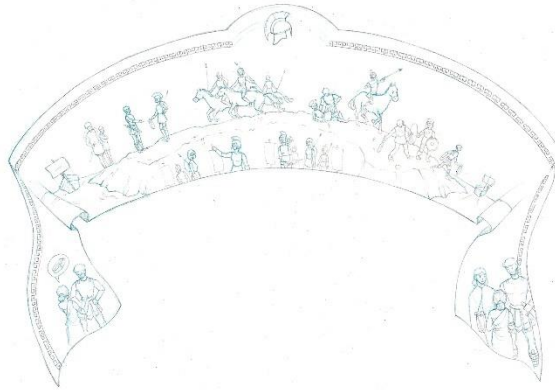


LAS YEGUAS DE DIOMEDES

Octavo trabajo de Hércules

El octavo trabajo que le ordenó fue llevar a Micenas las yeguas de Diomedes el tracio. Este, hijo de Ares y Cirene, era rey de los bístones, un pueblo tracio muy belicioso, y que poseía unas yeguas antropófagas. Hércules, habiendo navegado junto a un grupo de seguidores voluntarios, redujo a los guardianes de los establos de las yeguas y las encomendó a la custodia de Abdero, hijo de Hermes. Hércules en combate con los bístones dio muerte a Diomedes y obligó a huir a los restantes; sin embargo, cuando volvió a por las yeguas, Abdero había fallecido siendo arrastrado por las yeguas; Hércules fundó la ciudad de Abdera junto al sepulcro del desaparecido Abdero y reuniendo las yeguas las entregó a Euristeo. Éste la soltó y las yeguas se dirigieron al monte Olimpo donde acabaron siendo devoradas por las fieras.

Figura 67. *Las yeguas de Diómedes*, 2021. Boceto final de autoría propia.

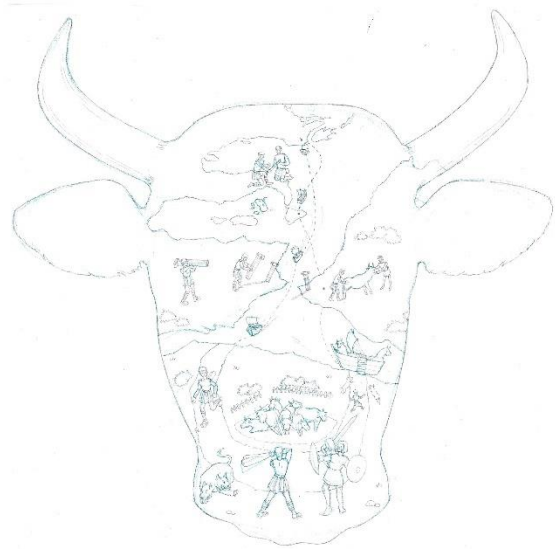


EL CINTURÓN DE HIPÓLITA

Noveno trabajo de Hércules

Como noveno trabajo ordenó a Hércules traer el cinturón de Hipólita. Esta reinaba sobre las Amazonas, que habitaban a las orillas del río Termodonte, raza notable en la guerra. Hipólita tenía un cinturón de Ares como símbolo de su primacía sobre todas las demás. A por este cinturón fue enviado Hércules, pues la hija de Euristeo, Admeto, deseaba tenerlo. Por tanto, y tomando consigo unos compañeros voluntarios, navegó en una sola nave y arribó al puerto de Temiscira. Se le presentó Hipólita y le preguntó por qué había venido, prometió darle el cinturón. Pero la diosa Hera, haciéndose semejante a una de las Amazonas, iba y venía entre la muchedumbre diciendo que los extranjeros recién llegados raptarían a la reina. Entonces las Amazonas con las armas en mano atacaron a caballo a Hércules y sus hombres. Cuando Hércules las vio armadas, creyendo que se trataba de una trampa mató a Hipólita, le arrebató el cinturón y luego de combatir con las demás se hizo a la mar y arribó a Troya. Más tarde llevó el cinturón a Micenas y se lo entregó a Euristeo.

Figura 69. *El cinturón de Hipólita*, 2021. Boceto final de autoría propia.



LOS BUEYES DE GERIÓN

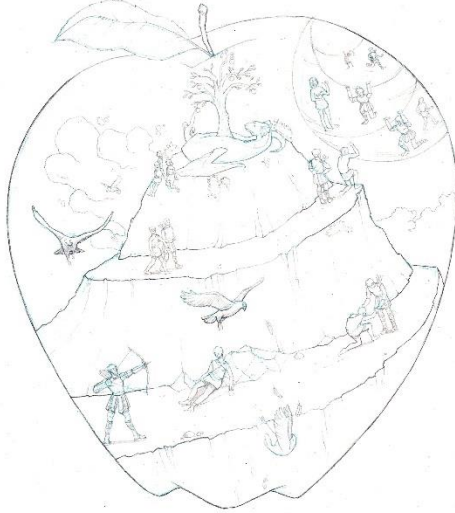
Décimo trabajo de Hércules

Como décimo trabajo se le encargó traer las vacas de Gerión desde Eritia. Eritia era una isla situada cerca del océano Atlántico, ahora llamada Gadir. La habitaba Gerión; tenía la corpulencia de tres hombres juntos, fundidos en uno por la cintura, pero separados en tres a partir de las caderas. Poseía unas vacas rojizas, cuyo guardián era Orto, el perro de dos cabezas. Así pues, marchando a por las vacas de Gerión a través de Europa, alzó como marca de su paso dos columnas simétricas sobre los montes de Europa y Libia. Habiendo llegado a Eritia, acampó en el monte Abante. El perro, al darse cuenta de su presencia, lo atacó, pero él lo golpeó con la maza. Cuando Gerión se enteró de lo ocurrido, alcanzó a Hércules cerca del río Antemunte, llevándose las vacas. Trabajó combate, pero murió de un flechazo. Hércules habiendo embarcado el ganado, navegó hacia Tartesos. Los hijos de Poseidón intentaron robarle las vacas, pero los mató y siguió su camino. Cerca de Sicilia, perdió a uno de los toros que se lanzó al mar. Fue recuperado por Erix, otro hijo de Poseidón, que lo introdujo en su manada. Pero Hércules, que se tuvo que enfrentar en duelo contra Erix, recuperó al toro y lo introdujo de nuevo en la manada. Finalmente llevó las vacas frente Euristeo, quien las sacrificó a la diosa.

Figura 70. *Los bueyes de Gerión*, 2021. Boceto final de autoría propia.

LAS MANZANAS DE LAS HESPÉRIDES

Undécimo trabajo de Hércules



Cumplidos los trabajos en ocho años y un mes, al no aceptar Euristeo ni el ganado de Augías ni la Hidra de Lerna, le ordenó un undécimo y un duodécimo trabajo. En este caso, traer las manzanas de las Hespérides. Gen se las había regalado a Zeus después de casarse con Hera. Las vigilaba un dragón inmortal, hijo de Tifón y Equidna. Con él vigilaban también las Hespérides, Egle, Eritía, Hesperia y Aretusa. Hércules al llegar, por tierras de Libia, al mar exterior se cruzó con el águila nacida de Equidna y Tifón, que devoraba el hígado de Prometeo. Hércules mató el águila y lo liberó. Este le advirtió que no fuera él mismo a buscar las manzanas, sino que buscara a Atlante y que sostuviese entretanto la bóveda celeste que sujetaba. Así pues, lo reemplazó según el consejo recibido. Atlante, después de coger de las Hespérides tres manzanas, regresó junto a Hércules. Para no cargar de nuevo con el cielo dijo que sería el mismo quien llevaría las manzanas a Euristeo y ordenó a Hércules que se quedara sujetando la bóveda celeste. Hércules accedió, pero con astucia consiguió desvolvérsela a Atlante. Aconsejado por Prometeo lo invitó a soportarla mientras él se acomodaba la armadura. Al oír esto, Atlante dejó las manzanas en el suelo y sostuvo la bóveda; entonces Hércules recogió las manzanas y se marchó.

Figura 72. *Las manzanas de las Hespérides*, 2021. Boceto final de autoría propia.



EL CAN CERBERO

Duodécimo trabajo de Hércules

Como duodécimo trabajo se le ordenó traer del inframundo al Cerbero, el perro guardián de Hades. Este tenía tres cabezas de perro, cola de dragón, y en el dorso cabezas de toda clase de serpientes. Hércules, al llegar a Ténaro en Laconia, donde estaba la entrada del inframundo, bajo por ella. Se encontró con Hermes, el dios que guía las almas en el inframundo y le indicó el camino. También encontró a su amigo Tesco encadenado. Fue castigado por intentar raptar a Perséfone, la mujer de Hades y la reina del inframundo. Hércules lo desencadenó y dejó libre. Cuando Hércules pidió el Cerbero a Hades, éste le concedió llevárselo si lo dominaba sin hacer uso de las armas que portaba. Hércules lo encontró a las puertas del Aqueronte, rodeó con sus brazos la cabeza de la bestia y, aunque lo mordió la serpiente de la cola, lo soltó oprimiéndolo y ahogándolo hasta que se hubo rendido. Tras la captura, subió de regreso por Trenzén. Hércules, una vez mostrado el Cerbero a Euristeo, que nuevamente se escondía tras un jarrón, lo devolvió al reino de los muertos.

Figura 71. *El can Cerbero*, 2021. Boceto final de autoría propia.