



Laura Rubio (1995, Zaragoza) es una ilustradora aragonesa graduada en Bellas artes en 2017 y poseedora de un Máster de Profesorado en Artes plásticas. Con su primer cómic, *Zilia Quebrantahuesos* (2015), se aventuró en el terreno de las viñetas de manera profesional antes siquiera de finalizar sus estudios.

Desde entonces ha sido traducida al aragonés, ha narrado batallas entre griegos y macedonios en la novela gráfica *Queronea* (2017) y ha participado en libros como *Historia ilustrada de Albarracín* (2019) o *Un tuitero enamorado* (2018). En 2021, volvió a adentrarse en las leyendas que conforman la mitología aragonesa al publicar una nueva entrega de las aventuras de Zilia: *El fin del invierno*.

¿Quién es Zilia Quebrantahuesos?

Zilia es una joven de los Pirineos que vive en un siglo XI donde las leyendas de estas montañas son reales. Pertenece a una orden de guerreros, los Baterou, que mantienen el equilibrio y la paz entre los seres mágicos y los seres humanos. El apodo de Zilia viene de un ave característica de los Pirineos, el Quebrantahuesos, que vive en zonas escarpadas llenas de riscos y montañas. Además, el diseño de Zilia, con el pelo corto y alborotado, recuerda al del propio Quebrantahuesos.



¿En qué aventura se embarca Zilia en *El fin del invierno*?

Un poco sin quererlo, porque la aventura es la que la acaba encontrando a ella, Zilia se meterá de lleno en una historia de gigantes. Algo ha sucedido con uno de estos seres y está causando que el invierno se prolongue de forma indefinida. Y si nadie hace nada, pronto la hambruna se extenderá a toda la región y a todos los que viven en ella.

¿Cómo ha crecido el personaje entre el primer volumen y el segundo?

En esta nueva historia Zilia ya es una Baterou por derecho propio. Pero aunque ya ha prestado juramento, aún le queda mucho por aprender sobre las montañas, sobre su labor y sobre sí misma. Al fin y al cabo, para ella solo ha pasado un año desde el libro anterior.

Zilia no es un personaje heroico al uso, porque parece más humano que los clásicos protagonistas impolutos: comienza relato obsesionada por la fama que le daría ganar un

concurso de tiro con arco, pero pronto emprende una aventura para salvar su tierra.

¿Por qué el escenario del Pirinero aragonés? ¿Lo has visitado?

Los he visitado desde que era una niña, con mi familia. Visitamos todos los parajes que aparecen en este cómic y más: ibones, valles, ríos, montañas, ermitas, castillos... Es un entorno que desde una edad muy temprana me cautivó. Las montañas son lugares donde lo mágico y el mito parecen más reales. Las montañas te hacen sentir pequeña de una manera que los edificios de una gran ciudad no pueden hacerlo.

¿Cómo es su evolución durante *El fin del invierno*?

Es una historia de aprendizaje. Son un tipo de historias que como público siempre me han gustado mucho. Precisamente porque suelen mostrar a personajes más parecidos a nosotros que a un ideal de persona o héroe. En concreto Zilia tiene muchas cualidades positivas, pero también quería mostrarla como lo que es: una joven que tiene dudas, que se impacienta, que es orgullosa, que también tiene miedos y que tampoco tiene del todo claro lo que está haciendo.

Al final, y como en la vida real, ya no se trata de omitir las sombras, sino de enfrentarlas, exponerlas a la luz del sol, y ver qué pasa. Durante todo el libro se habla del verano y del invierno, del fuego y del hielo. Esos son elementos reales del libro, pero también parte de la trama interior.



En este nuevo volumen aparecen un nuevo personaje, el ermitaño Bosque, que tiene un barril por domicilio ¿Qué papel juega en la historia?

Es un personaje clave, sin el cual la historia sería otra cosa muy diferente. A nivel narrativo,

Zilia necesitaba a algo o alguien que actuara de espejo, que le devolviera su reflejo. A ratos Bosne es una molestia para ella, un enemigo, un amigo, y finalmente, quizá, un maestro.

¿Qué parte del cómic nace inspirada por la mitología aragonesa?

Todo nace de allí, aunque siempre interpreto las cosas y no tengo miedo de adaptarlas a la realidad de hoy en día. Los gigantes, las lamias, los diablerons... todo eso ya estaba allí. Simplemente había que tejer una historia, un mundo y unos personajes usando esos ingredientes.

Dicha mitología ¿Es muy amplia? ¿Es lo suficientemente conocida por el público o la gente tiene olvidadas hoy en día a sus fábulas?

Creo que no es muy conocida. De hecho, el primer tomo de Zilia nació de una reflexión sobre el desconocimiento de las leyendas de mi propia región. Veía la cantidad de obras culturales actuales que se habían producido en torno a otras mitologías como la nórdica, la griega o la japonesa. Y al descubrir lo rica y variada que era la de los Pirineos pensé que merecía la pena tratar de darla a conocer.

Si algo me ha interesado de la mitología, sea del lugar del mundo que sea, ha sido ver cómo, partiendo de algo particular como una cultura concreta, se puede extrapolar a lo global, a aquello que nos importa e inquieta a todos los seres humanos. En ese sentido, pienso que la mitología pirenaica no es una excepción.



ESTÁ
BIEN.

VISITARÉ
A BALAITÚS.

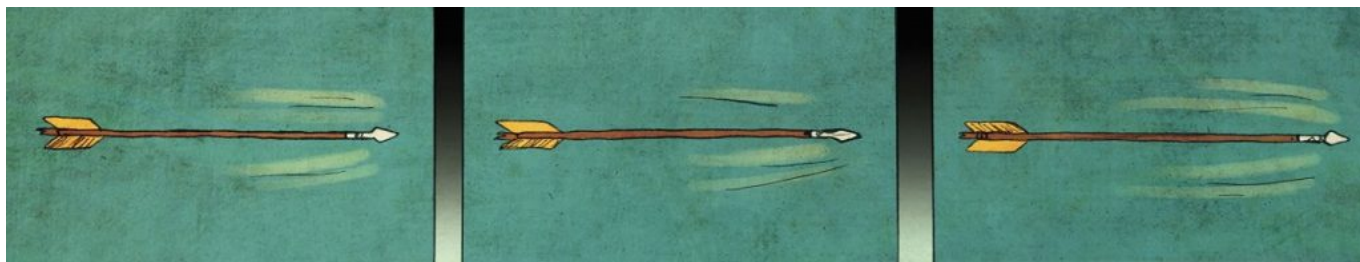
¡BIEN!

¿Las hazañas de Zilia tienen lugar en localizaciones reales?

¡Sí! Aunque este no sea un libro histórico, sino fantástico, las localizaciones son reales. Desde los paisajes y escenarios naturales, como los picos del Pirineo, hasta las construcciones medievales que incluso hoy en día podemos visitar: el monasterio de San Juan de la Peña, el castillo de Loarre... tenía muchas ganas de dibujar esos espacios. El tiro con arco está muy presente a lo largo de la historia. La narración arranca con Zilia tensando un arco, y continúa con un concurso de puntería en Jaca y su entrenamiento.

Llama la atención el detalle con el que dibujas los elementos que rodean a la arquería, como las brazaleras o las dactileras. ¿Eres aficionada a este deporte?

Sí, la arquería es una práctica que le recomendaría a todos mis amigos, aunque solo fuera una vez en la vida. Como todo, tiene muchas facetas: puedes verlo como un deporte, como entretenimiento, como arte, como meditación. Depende de ti, de lo que busques o te apetezca en ese momento, y esa flexibilidad me resulta muy interesante. En el cómic, he intentado que esa práctica se trasladara de forma fiel, desde los detalles visuales hasta la técnica y las sensaciones.



Entre un tomo y otro han transcurrido cinco años de gestación, pero tan solo uno en el mundo de Zilia ¿Ha sido difícil elaborar la nueva obra? ¿Esperabas a tener entre manos la historia perfecta?

La historia perfecta es, en mi opinión, aquella que a ti te apasione y sientas que debes contar. Hacer un cómic es algo que consume mucho tiempo y energía, y por eso solo elijo hacer aquellas historias de que de verdad me enamoran. En ese sentido, este nuevo volumen de Zilia sí que era la historia perfecta. Llegar a ella no fue fácil. Para empezar, cuando haces una segunda parte de algo que funcionó bien, siempre vas a tener ciertas presiones por conseguir que funcione hasta mejor, sobre todo autoimpuestas. Por eso tuve que centrarme más en aquello que sentía que era lo correcto, en lo que de verdad a mí me apetecía hacer.

¿Qué técnicas de dibujo utilizas? ¿Estilo clásico o digital?

Para dibujar me encanta usar técnicas tradicionales, porque me gusta notar el tacto del papel y porque la textura de la tinta o del lápiz no tiene imitación digital posible. O al menos ninguna que me haga disfrutar tanto. Pero para colorear prefiero usar las digitales.

El primer libro comenzaba con una dedicatoria compartida: A Isa, un «hada madrina que sonríe a los dragones», por enseñarte a colorear, y a tus padres, por darle color a todo «incluyendo a los dragones» ¿Qué importancia tiene el color en tu obra?

Para mí es un elemento narrativo más, y como tal, es importantísimo. En los cómics no se cuentan tanto las cosas como se enseñan. Es un medio totalmente visual, y una de las ventajas es que al ser dibujado, puedes adaptar esa realidad que muestras muy fácilmente a aquello que quieres contar. El color no es una excepción. Transformando el color también transformas toda una escena, o incluso toda la historia.

Aparte de las leyendas fantásticas ¿Qué ha inspirado las correrías de Zilia?

No he sido la primera ni seré la última que ha cogido elementos de una mitología o de hechos históricos y los ha introducido en una historia fantástica propia. En ese sentido, me influyeron y me reafirmaron grandísimos escritores como **Tolkien**, **George R.R. Martin** o **Andrzej Sapkowski**, aunque he de reconocer que los libros de este último todavía no los he leído y conocí su mundo gracias al videojuego *The Witcher 3*. La literatura fantástica me ha gustado desde pequeña y pudo ser una gran influencia.

El primer volumen de Zilia se publicó en aragonés ¿Hablas aragonés? ¿Hay planes para hacer lo mismo con el segundo?

No hablo aragonés, pero sentí como un gran honor que se eligiera el cómic de Zilia para ser el primer cómic traducido a la grafía oficial. Me encantaría que se hiciera lo mismo con el segundo, pero no depende de mí.

¿Habrá más aventuras de Zilia? ¿Cuánto tendremos que esperar?

Me gustaría mucho. Creo que es un mundo y un personaje que están muy vivos. Es algo que les oigo decir a las personas que han leído el cómic, y en general muchos me piden que siga haciendo más historias. Pero hacer un cómic es algo muy costoso en cuanto a tiempo y que también requiere de mucha fuerza de voluntad. Así que no quiero forzar las cosas. La historia perfecta es aquella que te enamora, pero todavía más importante, aquella que eres capaz de llevar a término. Así que por el momento, cogeré fuerzas para cuando ésta llegue.

Ahora mismo este nuevo libro es una flecha lanzada a la inmensidad: la cuerda del arco sigue vibrando y quiero seguir mirando hacia ese lugar.

