



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

REPRESENTACIONES DEL MIEDO. Bestiario ilustrado
sobre criaturas del género fantástico.

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Torres Vicedo, Oscar

Tutor/a: Mestre Froissard, Joël Ricardo

CURSO ACADÉMICO: 2021/2022

RESUMEN

El presente Trabajo de fin de grado consiste en la elaboración de un bestiario ilustrado y un estudio teórico a través de los cuales se explora el mundo ficticio, la temática del terror y el miedo. Dichos seres, representados a través de ilustraciones inéditas realizadas con un estilo personal, son extraídos del imaginario del autor de este trabajo.

Respecto a la información de las criaturas, se puede apreciar su origen, características, el contexto en el que estas se desenvuelven y el porqué de su elección. El objetivo de este trabajo es documentar cada animal mágico detalladamente para su posterior aparición en una novela de fantasía.

Summary

This final degree project consists of the elaboration of an illustrated bestiary and a theoretical study through which the fictional world, the theme of terror and fear are explored. These beings, represented through unpublished illustrations created in a personal style, are taken from the imagination of the author of this work.

With regard to the information on the creatures, we can appreciate their origin, characteristics, the context in which they develop and the reason for their choice. The aim of this work is to document each magical animal in detail for its subsequent appearance in a fantasy novel.

Valencià

El present treball de final de grau consisteix en l'elaboració d'un bestiari il·lustrat i un estudi teòric mitjançant els quals s'explora el món fictici, la temàtica del terror i la por. Aquests éssers, representats amb il·lustracions inèdites realitzades amb un estil propi, són extrets de l'imaginari de l'autor d'aquest treball.

Respecte a la informació de les criatures, es pot apreciar el seu origen, característiques, el context en el qual es desenvolupen i el perquè de la seua elecció. L'objectiu d'aquest treball és documentar cada animal màgic detalladament per a la seua aparició en una novel·la de fantasia.

PALABRAS CLAVES: Dibujo/ Miedo/ Bestiario/ Ilustración/ Fantástico/
Novela.

KEY WORDS: Drawing/ Fear/ Bestiary/ Illustration/ Fantastic/ Novel.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN	05
2. OBJETIVOS	06
2.1 OBJETIVOS GENERALES	06
2.1 OBJETIVOS PARTICULARES	06
3. METODOLOGÍA	07
4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO	08
4.1 APROXIMACIÓN AL ORIGEN DE LOS BESTIARIOS Y A LA NATURALEZA DEL MIEDO	08
4.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA	13
4.2.1 REALIZACIÓN DE LAS OBRAS	13
4.2.2 SELECCIÓN DE BESTIAS DEL IMAGINARIO	15
A) HUMGRIAL	15
B) HIPNONAGRO	17
C) ALISTELLA	18
D) GRUGARNA	18
E) ANIGRUM	19
F) MASHARMUN	20
G) DORMINGUA	21
H) LARFÉMODO	22
4.2.3 BOCETOS E ILUSTRACIONES EN A4	24
4.3 RESULTADOS	26
4.3.1 HUMGRIAL	26
4.3.2 HIPNONAGRO	28
4.3.3 ALISTELLA	30
4.3.4 GRUGARNA	32
4.3.5 ANIGRUM	34
4.3.6 MASHARMUN	36
4.3.7 DORMINGUA	38
4.3.8 LARFÉMODO	40

5. REFERENTES	42
5.1 John kenn Mortensen	
Dibujos de pesadillas	42
5.2 Francisco Ferrer Lerín	
Hilaridad, supersticiones e historias fantásticas.	43
5.3 Brian Froud	
Mundos de fantasía	44
5.4 Enrique Quique Alcatena	
Cómics y criaturas	45
6. CONCLUSIONES	46
7. ÍNDICE DE FIGURAS	47
8. BIBLIOGRAFÍA	49
9. ANEXO	51

1. INTRODUCCIÓN

Los bestiarios se popularizaron en la edad media, esta clase de libros recopilan ilustraciones de animales tanto reales como ficticios, por una parte, y textos descriptivos con enseñanzas morales y religiosas por otra.

Muchos de los escritores que redactaban estos relatos no habían visto nunca las criaturas que dibujaban y se guiaban de los testimonios de terceros. De esta costumbre surgen con facilidad las leyendas de monstruos y seres del bosque, de entes que van más allá de la fauna hoy conocida. Este hábito permite hoy en día generar historias y variantes de dichas especies fantásticas, dando riqueza al imaginario colectivo, junto con la creación de sus culturas y sus costumbres.

Los bestiarios han logrado evolucionar y hoy en día las personas consumen muchos productos tanto artísticos como de entretenimiento, teniendo de figura central alguna bestia mitológica o fantástica.

Tanto es así, que siempre me ha atraído inventar bestias, desarrollar sus entornos y a través del dibujo recopilar su información para luego incorporarlas en algunas historias y relatos. Muchos de los libros que leía y sigo leyendo de novela fantástica véase *El sillmarilion* de J.R.R Tolkien, *El que susurra en la oscuridad* de H.P Lovecraft o *Eragon* de Christopher Paolini entre muchos otros, me han servido de inspiración para seguir con este proyecto. De esta manera, la propuesta de este trabajo es dar forma a una serie de criaturas con relación a los miedos más primigenios de las personas. Un bestiario que nace del terror y las propias pesadillas.

Los dibujos elaborados en la actualidad, realizados con rotuladores sobre papel, tratan de generar una sensación de pavor a través de los trazos y la apariencia de las criaturas. Realizados en varios formatos, las ilustraciones tienen la apariencia de dibujos de cuento infantil, siendo la infancia la crisálida de los miedos que nos atormentan en la adultez. Con estas representaciones

trato de aportar una parte de mí en el mundo de la fantasía y enriquecer su eterna evolución.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVOS GENERALES

El objetivo principal es desarrollar una serie de ilustraciones que recopilen varias criaturas fantásticas de imaginario propio, por medio de las competencias obtenidas a lo largo de las diferentes asignaturas cursadas en el Grado en Bellas Artes. Las imágenes en concreto muestran criaturas de ficción como figuras centrales y su contexto como herramienta para narrar información técnica de esta.

Una vez finalizados, los dibujos podrán servir de instrumento para la creación de relatos o historias de género fantástico o de terror, así como, incorporarse al mundo cinematográfico, audiovisual o como protagonistas de videojuegos relacionados con los géneros anteriormente mencionados, aportando tanto un valor económico como social.

2.1 OBJETIVOS PARTICULARES

- Hacer una serie de dibujos sobre criaturas de imaginario propio.
- Motivar exposiciones en relación con la temática del trabajo.
- Presentar las criaturas en futuras novelas o próximos relatos cortos de ficción.
- Elaborar un bestiario maquetado con ilustraciones digitales para su posterior venta al público.
- Agregar los animales fantásticos a guiones de carácter cinematográfico.

- Ahondar en el género de la ilustración y la novela fantástica.

3. METODOLOGÍA

La metodología a seguir para la realización de este proyecto tiene sus inicios en la elección del estilo de los dibujos. En el tercer curso de la carrera, experimentando procesos de creación, se adoptó el uso de los rotuladores calibrados sobre papel para ampliar el detalle de las obras y trabajar en blanco y negro.

Tras la elección de la técnica, se investigó a varios artistas a lo largo de la historia del arte para incorporar y estudiar sus técnicas, texturas y vocabulario tanto en ilustración, grabado y pintura. Alguno de estos autores son: Alberto Durero, Zdzisław Beksiński, Jesús Zurita o Alicia Scavino entre otros artistas.

Una vez elegida la técnica se dio inicio a un trabajo de investigación que engloba a diferentes autores de bestiarios a lo largo de los años, como Aristóteles y su libro *Historia de los animales*, Borges con *El libro de los seres imaginarios* o *El bestiario de Ferrer Lerín* de Francisco Ferrer Lerín entre otros. De estos textos e ilustraciones se recopilan varios estilos narrativos e ilustraciones que sirven de referencia en la elaboración e introducción de las criaturas.

Terminada esta tarea se recopilaron las referencias bibliográficas consideradas más importantes para su estudio según la relación con el trabajo. También se hizo una búsqueda por temas tanto en bibliotecas, internet, suplementos culturales y revistas.

Dichas criaturas, de creación propia, fueron recopiladas previamente en un dossier con ocho bocetos de pequeño formato junto con textos descriptivos, dando una visión más completa del trabajo. Los textos tienden a expresar una naturaleza macabra y turbia. Se usa el miedo como emoción creadora.

Finalizado todo lo anterior, se procedió a la realización de la obra tal y como se muestra en el apartado de producción artística.

4. DESARROLLO Y RESULTADOS DEL TRABAJO

4.1 Aproximación al origen de los bestiarios y a la naturaleza del miedo

Según la RAE un bestiario es una “colección de relatos, descripciones e imágenes de animales reales o fantásticos”, al igual que lo indica la etimología de la palabra, proveniente de *bestiarius*. Remontándose históricamente a la antigua Grecia, los bestiarios no obtuvieron popularidad sino hasta la Edad Media en forma de “manuscritos iluminados”.

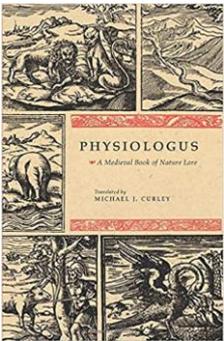


Fig. 1 Michael J. Curley: *Physiologus*, 2009. Portada de la traducción inglesa bajo la editorial University of Chicago Press

El medievalista y escritor británico Montague Rhodes James clasificó los bestiarios en cuatro familias:

1. El *Physiologus griego* (fig.1) y algunos extractos de las *Etimologías* de Isidoro de Sevilla.
2. Los textos desarrollados durante el siglo XII, junto con el *Bestiario de Aberdeen* (fig.3)
3. Los bestiarios del siglo XIII.
4. Se basa en la obra *De proprietatibus rerum* de Bartholomeus Anglicus.

En el contexto del lenguaje simbólico de los animales, estos manuales se solían acompañar con una lección moral, haciendo referencia a que todo ser, real o imaginario, era fruto de la creación divina y todo tenía su función

específica. Del mismo modo, los bestiarios arrojaban el significado de las bestias dentro de las creencias populares de las poblaciones y el imaginario colectivo. De esta idea nace una clasificación que divide los bestiarios en tres ramas; la primera consiste en los bestiarios de animales reales de signo positivo; la segunda en los animales reales de signo negativo; y, finalmente, la tercera abarca los animales fantásticos.

La primera gran obra considerada como bestiario es la anteriormente mencionada el *Physiologus griego* (fig.1), Haciendo una recopilación de obras más antiguas como *La Historia de los animales* de Aristóteles de Estagira (fig.2) o la obra de Heródoto. Esta obra fue sometida a incontables traducciones y el texto original en griego es casi imposible de encontrar a día de hoy.

Tras esta obra, San Isidoro de Sevilla junto con San Ambrosio expandieron el mensaje religioso incluyendo referencias a pasajes bíblicos, modificando libremente modelos preexistentes y asentando un principio basado en el contenido moral. Sin embargo, muchos de los relatos se tuvieron por ciertos por la mayoría de la población de la antigüedad.

El *Bestiario de Aberdeen* (fig.3) es considerado el más completo de la Europa del Medievo a modo de enciclopedia natural ilustrada, apareciendo animales, plantas, bestias mitológicas e incluso piedras.

Los bestiarios servían de guía para las personas durante la Edad Media. Era considerado un manual de supervivencia básica para exploradores debido a sus características técnicas. El bestiario cobró importancia también para advertir a los navegantes sobre zonas peligrosas del mar, sin importar si estas criaturas eran fruto del folclore o no. La existencia de seres sobrenaturales era en la mayoría de los casos reductos del mundo grecorromano, aun así su existencia era, para la época, tan real como la de otros animales cotidianos.



Fig. 2 Aristóteles de Estagira: *Historia de animalium*, 1619. Portada del libro

Para la humanidad de la Edad Media, los bestiarios eran una poderosa advertencia de la concepción del mundo rodeado de seres fantásticos.

La mayoría de estos seres se situaron en el imaginario colectivo a raíz de los mitos y el folclore del norte de Europa, como los enanos o los elfos por ejemplo. Estas razas eran seres bendecidos y contaban con algún talento o habilidad especial. Algunas de estas criaturas eran bondadosas con las personas, otras malévolas o, como la mayoría de casos, podían ser ambas cosas dependiendo de cómo se las tratase.



Fig.3 Aberdeen: *Bestiario de Aberdeen*, siglo XII. Ilustración del folio 5 (Anverso)

Lo fantástico es un término complejo. Sus orígenes se remontan a las tradiciones orales de la prehistoria sobre hechos sobrenaturales que trataban de sofocar el miedo sobre aquello desconocido, considerándose esto como uno de los posibles orígenes de las primeras mitologías. Tras esto, surgirían los relatos épicos, derivando en la forja de una fusión cultural y tradicional que da forma a lo que podríamos llamar el imaginario europeo. Esto sigue su camino con la expansión del cristianismo, los viejos dioses fueron apartados y muchos se transformaron en representaciones del diablo junto con varios símbolos paganos. Las antiguas leyendas dan paso a las primeras literaturas originarias de tradición oral.

Existen los bestiarios mitológicos, libros ilustrados centrados solamente en las criaturas de los mitos y el folclore. Estas bestias por lo general se caracterizan por reunir atributos animales y humanos, aunque también existen seres que solamente se construyen mediante varias especies animales fusionadas. Muchos monstruos surgieron de estas bestias, creadas para entender algunos fenómenos de la vida cotidiana.

Muchas de estas criaturas derivan en seres grotescos y perturbadores que sirven de advertencia o eran fruto de las canciones e historias que se narraban para asustar a los niños. Estas historias suelen tener de protagonista al monstruo del armario, brujas, fantasmas, espíritus malignos o bestias

horripilantes que habitan bosques o mares. Tenemos el ejemplo de la Santa compañía (fig.4) en Galicia, una leyenda con estrecha relación con el camino de Santiago que narra la aparición de un grupo de muertos a lomos de caballos cuya aparición es señal de tragedia.



Fig.4 Anónimo: *La santa compañía* 2009. Leyenda popular de Galicia. Ilustración sobre la santa compañía.

Los miedos en la población han dado paso a muchas criaturas que se introducen en el folclore a raíz de historias contadas de padres a hijos. En la Edad Media, la mayoría de la población carecía de estudios sobre la naturaleza de las cosas y tendía a inventarse criaturas o monstruos que habitaban en ciertos lugares o que aparecían al realizar ciertas acciones o rituales a modo de advertencia sobre lugares peligrosos, siendo una forma de educar a los infantes en según qué comportamientos.

Según un estudio de la Facultad de Salamanca titulado *El miedo y sus trastornos en la infancia. Prevención e intervención educativa*, los miedos en la niñez pueden surgir de manera biológica, inculcada o natural, desapareciendo muchos de ellos en su madurez. Estos terrores si no se eliminan pueden derivar en algo más serio como las fobias, haciendo que la vida de estas personas sea un sufrimiento en pos de evitar sus miedos. Antiguamente estos miedos introducidos mediante historias perduraban, pues las creencias de la población en lo espiritual eran mucho más fuertes que en la actualidad. A medida que se han realizado estudios y exploraciones, los monstruos fantásticos han ido desapareciendo para solo formar parte, como bien indica su nombre, en la fantasía. De todas formas, en muchas culturas de la actualidad se cree en los espíritus, criaturas mitológicas o seres de otros planetas.



Fig.5 Anónimo: *Baal*, Grabado antiguo. Representación del rey demonio Baal.

El miedo en estos casos se usa para la invención y la protección. Es una emoción vital para la supervivencia de la humanidad y lo ha sido siempre, siendo las respuestas que sufre nuestro cuerpo ante los peligros de manera inconsciente una clara evidencia de la evolución desde nuestros antepasados.



Fig.6 Jim Henson: *Labyrinth*, 1986.
Portada de la película.

En la actualidad, la evolución de los monstruos ha sido más que notoria, aunque las figuras centrales sigan siendo los espíritus. Partiendo de monstruos como los vampiros o los hombres lobo, pasando por las sirenas, hasta, con la aparición de internet, figuras como Slenderman, Godzilla o el xenomorfo de *Alien*. Con el paso del tiempo, las historias se adaptan a las inquietudes de la humanidad y los monstruos se transforman, cambian. Según Guy de Maupassant, el hombre de finales del siglo XIX ya no cree tanto en las leyendas de la antigüedad y su visión de lo sobrenatural ha cambiado para siempre. El espectador ya no es tan crédulo y las supersticiones ya no surten efecto, para ello las historias deben mostrar más sutilezas para provocar escalofríos. Lo mismo sucede con las ilustraciones, estas también deben adaptarse al cambio, exagerando la sensación de incomodidad y el gusto por lo grotesco o convertirse en una expresión del imaginario interior que refleje la realidad oculta, jugando con la psique.

También podemos encontrar criaturas y bestias presentes en muchos campos relacionados con las representaciones artísticas, como por ejemplo en la escultura, el teatro, el cine, la pintura, el cómic o la ilustración, pero es en la literatura donde mayor variedad de bestias se dan.

En el siglo XX, el cine y la ilustración comenzaron a retroalimentarse debido a la necesidad de la industria de proporcionar soluciones visuales a problemas que a veces los directores ni se habían planteado. El cine se convirtió en una fuente de inspiración, muchos ilustradores actualmente trabajan tanto para editoriales como para directores, pues el cine es una gran canal de marketing y ha conseguido popularizar sagas como *Las crónicas de Narnia* o *El señor de los anillos*. Además, existe un gran afán por el coleccionismo de ilustraciones de género fantástico.

Los bestiarios, a día de hoy, son libros muy recurrentes entre los seguidores de ciertas sagas de fantasía, tanto de forma novelística como cinematográfica,

dando soporte a ilustradores y escritores que se dedican al trabajo en estos campos.

4.2 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

4.2.1. Realización de las obras

En cuanto a material para la realización del presente trabajo, se han utilizado rotuladores calibrados 02, 04, 08 y rotuladores de punta tanto biselada como redonda. La elección de estos materiales se debe a su comodidad a la hora de trabajar y a los resultados que pueden ser alcanzados en los dibujos.

Las diferentes anchuras de los rotuladores permiten variedad en el trazo y una mayor capacidad para el detalle en las obras, por ello, se desarrollan multitud de texturas y recursos del alfabeto gráfico. Los rotuladores calibrados 02 y 04 se utilizan para los detalles o líneas de luz, y los restantes, veas los 08, rotuladores de punta biselar y rotuladores de punta redonda, para contornos con más contraste o para las zonas amplias y oscuras del entorno. El acabado con esta técnica me permite conseguir una apariencia más tétrica y oscura tanto en las figuras como en su contexto, usando el blanco y negro como gama cromática.

Los papeles que he utilizado para plasmar los dibujos varían en dos marcas. Los papeles A3 son de la marca Fabriano de 90grs, al ser un formato estándar los dibujos se realizaban con más soltura, llenando las hojas de detalles y dejando el blanco del papel para las zonas de luz. Los dos papeles utilizados para la realización de los dibujos grandes son de la marca Basik de 300gr. Nuca había trabajado en formatos tan grandes, pues el tamaño de estos dibujos

alcanza los dos metros de altura, pero buscar alternativas de representación en la escala de las ilustraciones a potencia mis cualidades expresivas.

Para la realización de los dibujos de gran formato se ha utilizado un proyector para el dibujo inicial, que se realizaba a lápiz. Tras la colocación de los objetos en su correspondiente espacio, se hacían las líneas con rotuladores calibrados para posteriormente ya añadir todos los detalles y las texturas. Trabajar en estos formatos requiere tiempo y espacio, pues en mi caso, usaba dos mesas del aula de Pintura o una grande que tengo en mi estudio, aun así, en la particular no cabía el dibujo al completo. Otro punto a tener en cuenta en mis dibujos es que el papel no se debe ensuciar, y cuidar este detalle en estos formatos requiere de cierta delicadeza.

A medida que avanzaba en los trazos y los puntos de los dibujos de gran formato, he podido apreciar cierto automatismo por mi parte en el momento de aplicar texturas a zonas muy extensas del dibujo. Esto se debe a que el cerebro tiende a automatizar ciertas acciones repetitivas, minimizando la energía, pero esto no significa que no se piense, sino que se generalizan las acciones. Esto se muestra más claramente en los hábitos de nuestro día a día. También se da en hábitos que creamos a lo largo de nuestras vidas, costumbres que interiorizamos por su repetición. Según un estudio publicado en la revista digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia en diciembre de 2020 titulado *Neurobiología del automatismo y su aplicación en psicoterapia. Una revisión bibliográfica* por Judith Pregaldiny Gelfo, los procesos automáticos son y han sido imprescindibles para nuestra supervivencia a lo largo de la historia, pero llevados a un extremo pueden causar episodios de estrés muy elevados, ansiedad y otros problemas si se relaciona un factor detonante con dicho estímulo. Estos hábitos y automatismos no son malévolos, pero todo debe ser controlado. A su vez, los automatismos se pueden aprender, superar o cambiar con ciertos ejercicios. En mi caso, no hay problema con automatizar ciertas acciones repetitivas, pues a la hora de abordar otras partes más complejas del dibujo, estas tendencias desaparecen.

Otro aspecto fundamental a la hora de la creación de estas criaturas, es la importancia de la música. Siempre que dibujo suelo escuchar música clásica u opera, escogiendo las canciones acordes con la temática de los dibujos. Algunos ejemplos son *The phantom of the opera* de Andrew Lloyd Webber o *Danza macabra* de Camille Saint-Saëns entre otras muchas.

Finalmente, solo se requiere de tiempo, paciencia y práctica. Con todos estos elementos se han podido realizar todas las obras con la misma coherencia.

4.2.2. Selección de bestias del imaginario.

A) HUMGRIAL

Su nombre proviene de la palabra Humo, haciendo referencia a sus cuerpos humeantes. También se puede obtener otro significado basado en su contexto, pues el nombre de esta criatura proviene de un idioma de invención propia llamado *oniria*. En dicho idioma significa “el humo que devora”, se compone de “Humnorida” (Humo) y “Grialcther” (Devorar).



Fig.7 k. Jerome: *Dementor* 2006. Ilustración sobre la criatura perteneciente al imaginario de J.K. Rowling.

Para la invención de esta criatura me he basado en dos seres de fantasía; por un lado, en unas criaturas pertenecientes al universo de la saga de *Harry Potter* llamadas dementores (fig.7), unas criaturas cubiertas por una capa negra que se mueven por el aire, acompañadas por varios de su misma índole. Albergan una fisionomía parecida a la, pero no tienen un rostro definido. Su primera aparición tiene lugar en el libro *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* Escrito por J.K Rowling en 1999; por otro lado, me he basado en una figura perteneciente al videojuego para ordenadores *League of Legends*, desarrollado por Riot Games en 2009.

En dicho juego aparece un personaje llamado Nocturne, un ser compuesto de humo con unas cuchillas en los antebrazos que nace de las pesadillas de la gente, una criatura demoníaca que devora los sueños y causa terror por donde va. También uso el humo, un humo negro, como símbolo, dado que muchas veces se relaciona con malos presagios, la oscuridad, la muerte o aquello que devora todo lo que tiene a su alrededor.

Los humgrials presentan una morfología parecida a la humana, pero con claras diferencias. Esto se debe a que sus cuerpos van acordes con su contexto, ya que son gestados en el interior de unos seres con una anatomía humana y terminan por ser el resultado de una metamorfosis. Se caracterizan por sus cuerpos humeantes y sus garras largas y afiladas, sus rostros presentan unos ojos atemorizantes y sus bocas son una sucesión de orificios abiertos. El fondo del dibujo representa el lugar en el que habitan, y si bien parece que esté repleto de estrellas, en realidad son islas brillantes como la que se sitúa tras las criaturas. Estas devoran todo a su paso y destruyen cuanto su humo toca. Todos los elementos pertenecen a la historia que narra la novela *Orígenes. Silencio y oscuridad* de Óscar Torres (fig.8), publicada en el 2022 bajo la editorial ExLibric, en la que aparecen, siendo los antagonistas y el problema a resolver por el protagonista de esta.



Fig.8 Óscar Torres: *Orígenes. Silencio y oscuridad* 2022. Portada del libro bajo la editorial ExLibric.

Estas criaturas han sido realizadas con rotuladores en un formato de 200x140 cm. Uno de los trabajos en gran formato y el primero en ser realizado. Este dibujo fue expuesto en el Espacio Multidisciplinar T4 de la Universitat Politècnica de València en la exposición *Sinergias*, bajo la asignatura de proyecto expositivo.



Fig.9 Anónimo: *Wendygo* 2010. Imagen extraída de una cuenta de Pinterest llamada Camus.

B) HIPNONAGRO

Para la creación de esta criatura me he basado principalmente en la figura del wendygo (fig.9), una bestia mitológica que tiene sus orígenes en las leyendas de los pueblos algonquinos de la costa este de Canadá. Su apariencia es relacionada con espíritus malignos, calamidades y canibalismo, siendo la representación de una fuerza de la naturaleza. Una criatura de gran tamaño mitad bestia mitad hombre, con un cráneo de alce como cabeza. También me ha basado en el Demogorgon, un monstruo perteneciente a la serie *Stranger things*, dirigida por 1, Ross Duffer y Shawn Levy, estrenada en Netflix el año 2016. De esta criatura he tomado el que su cabeza se abra como una flor.

El hipnonagro habita en los bosques, siendo un espacio sujeto a miles de leyendas y que por la noche se puede convertir en un lugar de pesadilla. A lo largo de la historia se han contado leyendas de monstruos que habitan en los bosques para que los niños no se adentren en ellos y se pierdan. Lo más llamativo de esta criatura son sus ojos, situados en el interior de sus pétalos. Su morfología sería en la parte superior como la de los chimpancés y en la parte inferior como la de las cabras, haciendo referencia a los demonios. También muestra cierto pelaje que consistiría en un elemento exclusivo de los machos, pues las hembras solo tienen una piel fina y membranosa recubriéndolas.

En el dibujo, hecho en un formato A3, se han incorporado líneas que se asemejen a las cortezas de los árboles y las hojas están realizadas con remolinos. Aparecen una serie de figuras representando a personas, ya que esta criatura hipnotiza a los humanos para llevárselos al corazón del bosque y ahí devorarlos. Al fondo también se aprecian las siluetas de un pequeño pueblo a lo lejos.

C) ALISTELLA



Fig.10 Alim: *Búho* Finales siglo XIX. Grabado extraído de la web de subastas todocolección.

Compuesto por dos palabras en latín, *alam* (ala) y *stella* (estrella), su nombre viene a significar alas estrelladas. Este nombre es debido a que al desplegar sus gigantescas alas se puede ver una noche profunda y estrellada en su interior.

En muchas culturas los búhos son aves con grandes significados simbólicos. En la mitología sumeria, los búhos representaban el dolor y el olvido, en el hinduismo, riqueza, sabiduría y suerte, para los mayas eran la noche, la muerte y la oscuridad y, en Egipto, simbolizaban la muerte y la sabiduría. En la Edad Media se asociaba a la mala suerte y la brujería, pero en el renacimiento eran símbolo de soledad y tristeza. Actualmente, es símbolo de prosperidad, pero sigue arrastrando ese pasado melancólico de turbias asociaciones.

Para este dibujo me parecía idóneo representar un búho gigante que da paso a la noche. Un animal a la altura de seres mitológicos de gran poder y única en su especie. Alzándose con su mirada blanca que todo lo sabe y con los vientos, representados con líneas orgánicas, bajo su mando. Un ser que representa la noche oscura, los sueños y las pesadillas.

D) GRUGARNA

Para la elección de este nombre me he basado simplemente en el sonido de la palabra en sí, tratando que sonara atemorizante.

Esta especie de araña gigante surge como la mayoría de criaturas que residen en los bestiarios de fantasía, al fusionar varias especies de animales reales. Se ha juntado las patas de las arañas convencionales con ciertos matices imaginativos, los tentáculos del calamar gigante y una concha marina que sirve como resguardo.



Fig.11 Scott Purdy: *Araña gigante* 2010. Ilustración de Scott.

La figura de la araña gigante es recurrente en muchas historias y creaciones audiovisuales, no es casualidad, dado que la aracnofobia es una de las fobias más extendidas a nivel mundial, siendo las arañas temidas por innumerables personas. Existe una película del director Henry Selick titulada *Los mundos de Coraline*, estrenada en 2009, en la que la antagonista de la película es una versión de la madre con botones en los ojos de la protagonista y que termina por transformarse en una araña con agujas por extremidades. Un film infantil con toques tétricos como la ambientación y los personajes animados con la técnica stop-motion, rebosante de una gran profundidad.

Realizado el dibujo en A3, me he centrado en las líneas y las zonas oscuras. Las rocas y el agua han requerido de práctica para conseguir las texturas adecuadas, pero la criatura como personaje principal consigue protagonismo al contar con un tamaño superior. Una araña con tentáculos y a la suma gigante, es una combinación perfecta a la hora de generar inquietud.

E) ANIGRUM

Proveniente de la fusión de anima (alma en latín) y nigrum (negro en latín), su nombre se podría traducir como el alma negra.



Fig.12 Hayao Miyazaki: *El viaje de Chihiro* 2002. Fragmento de la película en el que aparece el personaje Kaonashi

Si hay algo típico en las historias de terror son los espíritus o las almas atormentadas, contando con innumerables ejemplos a lo largo del mundo y el folclore de muchas culturas. Siendo Japón uno de sus mayores exponentes en cuanto a historias de espíritus se refiere, podemos encontrar ejemplos como Mu-onna, los Tsukumogami o los shinigami entre muchos otros.

La película que inspira a esta criatura es de un carácter más infantil. *El viaje de Chihiro*, dirigida por Hayao Miyazaki y estrenada en 2002 cuenta con un personaje llamado Kaonashi (fig.12), un espíritu amigo de la protagonista con la capacidad de crear oro y de asimilar ciertas características de aquello que ingiere. Su apariencia nos presenta a un ser semitransparente de color negro sin extremidades, una gran boca oculta y una máscara siniestra inexpresiva. Estos atributos son los que he adaptado al dibujo.

F) MASHARMUN

Compuesto por mashara (payaso en árabe y origen etimológico de la palabra máscara) y maymún (afortunado en el árabe andalusí y origen de la palabra mono)

Pese a que el mono no se asocia actualmente a un símbolo de terror, este animal tiene cierta historia detrás. Para algunos judíos se relaciona con un animal maléfico, siendo una representación del diablo. Para los grecorromanos era una criatura presumida, embustera e imitadora. Según Tertuliano “Diabolus est Dei simia” (el diablo es el mono de Dios). Incluso en la obra de Miguel de Cervantes, *Don Quijote de la Mancha* del año 1605, aparece la figura del mono como adivinador del pasado y del presente, tiempos que se asociaban al demonio y a las brujas. Esta simbología también pertenece a los gatos negros. En la obra de L. Frank Baum, *The Wonderful Wizard of Oz* publicada en 1900, existen los monos alados, usados por la bruja del Oeste para la conquista de nuevos reinos, siendo asociados los monos a una figura de inconsciente maldad y servidumbre.



Fig.13 Daishin CK: Jolly Chill 1950. Imagen del popular juguete japonés.

Para la creación de esta figura me he basado en las máscaras mayas y sus formas. Quería una criatura de mediana estatura, peluda y que el terror se

debiera a su rostro con rasgos exagerados, de ahí la relación con las máscaras. Este interés también proviene por un juguete utilizado en varios films de terror conocido como mono platillo (fig.13). Un juguete de origen japonés que consistía en un mono con dos platillos, lo curioso y llamativo de esta figura son sus ojos, tan inexpresivos como profundos.

G) DORMINGUA

Mezcla de las palabras dormire (dormir en latín) y lingua (lengua en latín). Se podría traducir por la lengua que duerme.

En la mitología japonesa existe un *yokay* conocido como *akaname* (fig.14). Un espíritu que se alimenta de la suciedad de los baños o lugares abandonados. Dada su naturaleza, la gente intenta mantener siempre limpia su propiedad. La criatura que quiero representar recoge rasgos de la apariencia del *akaname* (fig.14) como su larga lengua, su piel parecida a la de los sapos y su forma de andar bípeda. A pesar es esto, le he proporcionado otra apariencia más amenazante y he querido que se alimentase de otra cosa más interesante que la suciedad. Los sueños.



Fig.14 Toriyama Sekien: El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios 1781. Ilustración del akaname.

Es muy recurrente la invención de seres que se alimentan de sueños, bien para proteger o bien para provocar pesadillas. Siguiendo con la mitología japonesa, existe un *yokai* llamado *Baku*, un ser protector que se alimenta de malos sueños. Su contraparte sería un ser conocido como *dab tsuam*, famoso en el pueblo Hmong de Laos, un espíritu que te ataca en los sueños y provoca la muerte. Este ser está relacionado con los orígenes de la parálisis del sueño.

En mi caso, la criatura actuaría como una mezcla entre los dos espíritus anteriores. Relacionándolo con el término de la parálisis del sueño, esta es un periodo transitorio de incapacidad para el movimiento voluntario en el inicio del sueño o al despertar. Generalmente, las personas que sufren de esto, narran que ven sombras, monstruos y criaturas aterradoras que no los dejan moverse ni respirar. Este efecto suele durar poco, pero según el estudio *Los monstruos del sueño*, publicado en el blog cuaderno de cultura científica en 2016 por Eduardo Angulo, estas crisis pueden llevar a la muerte en algunos casos, siendo más probable en aquellas personas con fuertes creencias.

H) LARFÉMODO

Nombre compuesto por tres palabras: lagarto, fe y komodo. Se podría traducir como lagarto de fe.

Esta criatura está claramente inspirada en el dragón de komodo (fig.15), uno de los lagartos más grandes del mundo y cuya mordedura es tan tóxica que puede llevar a la muerte. Estos animales se alimentan de carne y carroña, siendo el depredador más poderoso de las islas que habita. Los aspectos imaginativos del *larfémodo* que he incluido son; en la cola un incensario gigante, unos agujeros en la espalda y su enorme tamaño.



Fig.15 Stefano Unterthiner:
Nat geo image collection
2022. Imagen extraída de la
web Nathional Geographic

La parte de fe en su nombre se debe a su alimentación, pues he querido que se relacione con las instituciones o lugares de culto. Estos sitios, pese a ser sagrados, muchas veces tienden a generar miedo por sus espacios vacíos o sus pinturas y esculturas de episodios agonizantes en sus protagonistas. En la edad media la inquisición provocaba terror tanto en los creyentes como en los herejes, asimismo la iglesia utilizaba imágenes para mostrar historias al pueblo con la intención de asustar, sobre todo aquellas relacionadas con el infierno, los pecados y la muerte.

Realizado en un gran formato, este dibujo me ha brindado la posibilidad de explorar la arquitectura de ciertas iglesias y catedrales. Siendo un dibujo predominante en las rectas verticales y horizontales, decidí añadir un árbol como núcleo central del dibujo, para dar más dinamismo, como elemento orgánico y como lugar en el que se sostiene la criatura. Un trabajo que requiere de paciencia y potencial creativo. Me he basado para la creación del espacio en una ilustración de David Roberts, el gran altar de la iglesia de San Isidro, usando un proyector para su realización. Ha sido un desafío en el que se han repetido algunos automatismos, pero en menor medida, dado que he intentado añadir más texturas y recursos del alfabeto gráfico.

4.2.3. Bocetos e ilustraciones en A4.



Fig.16 Óscar Torres: Boceto Humgrial 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.17 Óscar Torres: Boceto Hipnonagro 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.18 Óscar Torres: Boceto Grugarna 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.19 Óscar Torres: Boceto Alistella 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.20 Óscar Torres: Boceto Anigrum 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.21 Óscar Torres: Boceto Masharmum 2022. Boceto de una de las criaturas.



Fig.22 Óscar Torres: Boceto Larfémodo 2022. Boceto de una de las criaturas.

4.3. RESULTADOS

4.3.1 HUMGRIAL



Fig.23 Óscar Torres: Humgrial
2022. Dibujo final con
rotuladores

Humgrial
2022
200 x 170 cm
Rotuladores sobre papel Basik
de alto gramaje

Según cuentan antiguas historias, en una época anterior al espacio y al tiempo se alzaban los *humgrials*, unas criaturas nacidas de los seis descendientes de *Alatoth*, la primera vida. De ojos profundos y garras afiladas, no había fuerza alguna que rivalizara con el poder de estas criaturas. Con su hambre insaciable y su humo, capaz de borrar todo aquello que este tocara, casi logran terminar con la creación. Siendo la pesadilla de los dioses, se dice que fueron exterminadas, pero algo así nunca muere.

Viejas y olvidadas lenguas dicen que en los confines del cosmos estas criaturas se encuentran dormidas, a la espera de que su apetito vuelva a despertar, siendo ese momento, el fin del universo tal y como lo conocemos. Solo queda esperar que todo esto solo sean rumores de civilizaciones enloquecidas, habladurías para no dormir, pero por alguna razón las estrellas se apagan y la creación tiembla.

4.3.2 HIPNONAGRO



Fig.24 Óscar Torres:
Hipnonagro 2022. Dibujo final
con rotuladores

Hipnonagro
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

“Si sus ojos ves brillas
Tu mirada has de apartar”

En las aldeas cercanas a los bosques del norte se habla del *hipnonagro*, una criatura que habita en el corazón del bosque y sale por la noche a cazar. Su rostro está cubierto por una flor gigante, pero, lejos de ser una simple flor, al abrirse muestra una serie de ojos brillantes, capaces de hipnotizar a cualquier persona que los mire fijamente para luego llevárselas y devorarlas en zonas perdidas del bosque. Siendo una criatura colosal y con unas garras capaces de partir a una vaca por la mitad, es protagonista de la desaparición de varios niños y algunos adultos.

Entrada la noche, en lo más profundo del bosque, se pueden oír gritos desgarradores de estas criaturas junto con llantos de algún alma desgraciada que ha sido víctima de estos seres. Se cuenta que el fuego es lo único a lo que teme, por eso en muchas aldeas se avivan las antorchas durante toda la noche.

4.3.3 ALISTELLA



Fig.25 Óscar Torres: Alistella
2022. Dibujo final con
rotuladores

Alistella
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

No creía en la leyenda, pero por desgracia el ritual logró funcionar. Ante mí apareció aquella ave titánica trayendo la oscuridad tras de sí. Sus alas ensombrecieron todo a su alrededor, dejando solo una infinidad de estrellas desconocidas y dos ojos gigantes que irradiaban una luz profunda. Sentí como se adentró en mi cerebro y vio todos mis recuerdos, dejándome débil y aterrado por mi insensatez. Siempre he intentado convencerme de que era un sueño, pero el terror que sentí en aquel momento y el gran poder que emanaba de sus ojos blancos era demasiado grande como para ser una ilusión.

Las leyendas dicen que en los primeros tiempos de las razas esta ave se paseaba por el mundo dejándose ver, persiguiendo al día para eclipsarlo, pero actualmente creo ser el único hombre vivo que ha visto la noche en su forma más salvaje. Es un misterio por qué se dejó ver, pero más aún lo es el que siga con vida. Solo sé que ahora ciertos susurros me persiguen e imágenes de tiempos inciertos aparecen repentinamente en mi cabeza sin ninguna explicación. A lo mejor he enloquecido, pero lo importante es que sigo respirando y que sé lo peligrosa que puede ser la noche.

4.3.4 GRUGARNA

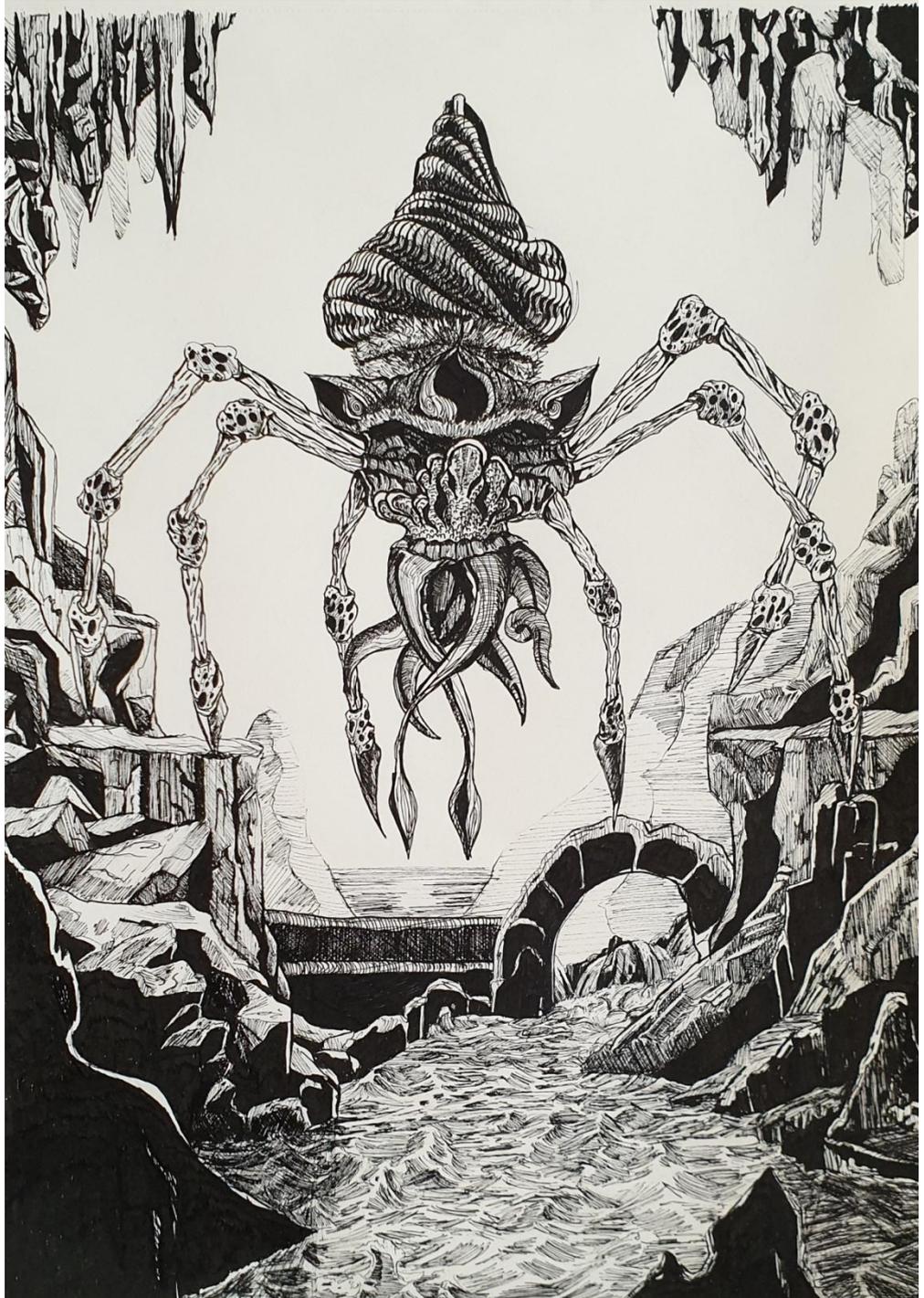


Fig.26 Óscar Torres:
Grugarna 2022. Dibujo final
con rotuladores

Grugarna
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

Aquel marinero que apareció en la orilla medio muerto al final despertó. Con temblores violentos, una mirada vacía y un castañeteo constante en los dientes logró hablar y pronunciar un nombre: *Grugarna*, la araña gigante que grita.

Los médicos no sabían de qué diablos hablaba, lo tacharon de loco, su deriva había pasado factura en su mente, pero se equivocaban. El marinero no llegó solo, con él traía un cofre que robé pensando que estaría repleto de dinero, pero solo contenía una serie de hojas amarillentas medio mojadas que mostraban varias criaturas de gran tamaño junto con algún texto. *Grugarna* era una de ellas. Una colosal araña con cuchillas por patas, tentáculos por rostro y una concha llena de afiladas púas. En los textos decía que aquella araña, junto con otras de su misma especie habían masacrado a su tripulación nada más llegar a una isla misteriosa, y que el barco sobrevivió de milagro, aunque terminó por hundirse. Anotado con letras grandes se podía leer “Cuidado con su grito, puede matar”. No quiero saber por qué penurias debió pasar el tipo ese, pero esto es un tesoro que guardaré para futuras investigaciones.

4.3.5 ANIGRUM



Fig.27 Óscar Torres: *Anigrum*
2022. Dibujo final con
rotuladores

Anigrum
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

Si existe un destino peor que la muerte ese es el de encontrarse con los *anigrums*.

Mi abuelo me contaba historias sobre estas criaturas, decía que una vez las vio y que no lo olvidaría nunca. Las leyendas cuentan que estas criaturas se alimentan de las almas que se encuentran en el limbo y no pueden ser juzgadas, estas son de personas que tienen cosas pendientes en el mundo de los vivos. Las almas en esa situación solo pueden hacer tres cosas; resolver el problema, ser devoradas por los *anigrums* o, si tardan mucho en resolver aquello que las atormenta, convertirse en uno de ellos. Mi abuelo dice que siempre marchan en grupo porque en su muerte se sentían solos y frecuentan los cementerios más grandes a la espera de alguna pobre alma.

Los vivos, por lo general, no podemos verlos. Únicamente los muertos y aquellas personas especiales pueden. Mi abuelo era de esas personas especiales. Siempre decía “Una gran sabana negra, una máscara blanca y una boca oculta, es todo lo que hace falta para saber que estás perdido”.

4.3.6 MASHARMUN



Fig.28 Óscar Torres:
Masharmun 2022. Dibujo
final con rotuladores

Masharmun
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

Me encuentro en la expedición hacia el corazón de la selva, no sé cuantas personas quedamos, fuimos unos necios al no creer a los de la tribu cuando nos advirtieron de los *masharmun*.

Anoche pudimos contemplar el horror que supone enfrentarse a esas criaturas. Una especie de monos con máscaras grotescas por rostro, grandes sonrisas, ojos perturbadores y un aullido espectral, sacados de una pesadilla. Enfrentarse a uno no supone gran problema para varias personas, pero por desgracia siempre se mueven en grupos de 20 a 30 de ellos. Vencimos, pero a un precio muy alto, y sabemos que esta noche volverán.

Existe un cuento entre las tribus de un escultor solitario que se interesó por los rostros de estas criaturas. Logró crear una máscara que imitaba a la perfección sus rostros, pero que al ponérsela una maldición se cernió sobre él y lo transformó en un *masharmun*. No sé si será cierta o no, lo que sí sé es que anoche una de esas criaturas habló en nuestro idioma y gritó “marchaos”.

4.3.7 DORMINGUA

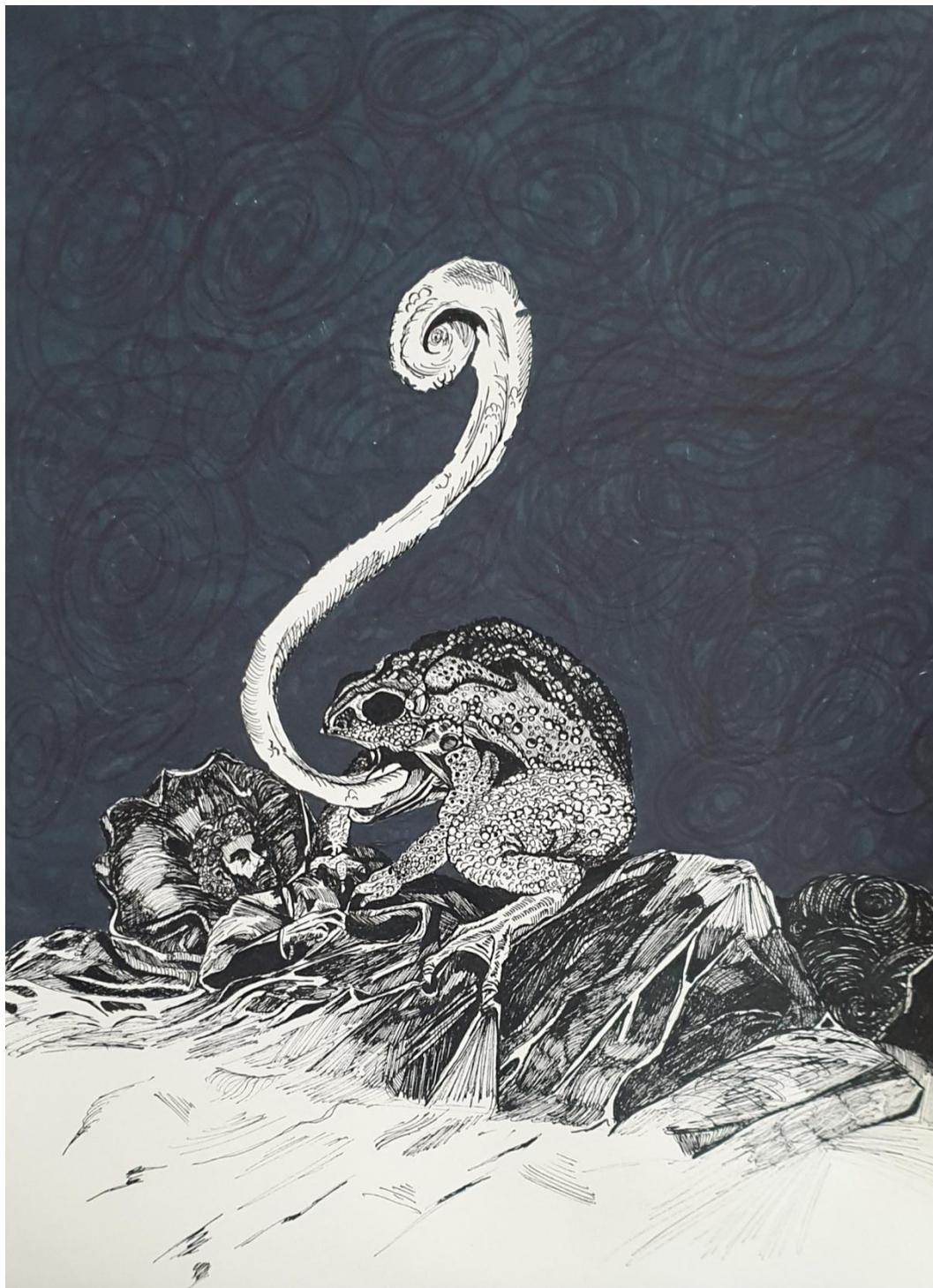


Fig.29 Óscar Torres:
Dormingua 2022. Dibujo final
con rotuladores

Dormingua
2022
42 x 29,7 cm
Rotuladores 02,04 y 08 sobre
papel Fabriano de 90 grs

Más vale que encendáis el fuego si no queréis que algún *dormingua* se cuele en vuestra habitación. Criaturas escurridizas, de mediano tamaño y una lengua que lo duplica. No hay sueño que se les escape y con su saliva hará que no volváis a despertaros. Lo único que no soporta es el olor de la madera quemada, por eso todas las casas que se precien huelen a eso.

Pocas personas han sobrevivido a uno de sus ataques, ninguna por cuenta propia, pues una vez cierras los ojos no eres capaz de volverlos a abrir, solo sientes miedo por las pesadillas y un dolor que recorre todo tu cuerpo. Hay muchas de estas criaturas por aquí, pero aprendimos a defendernos.

4.3.8 LARFÉMODO

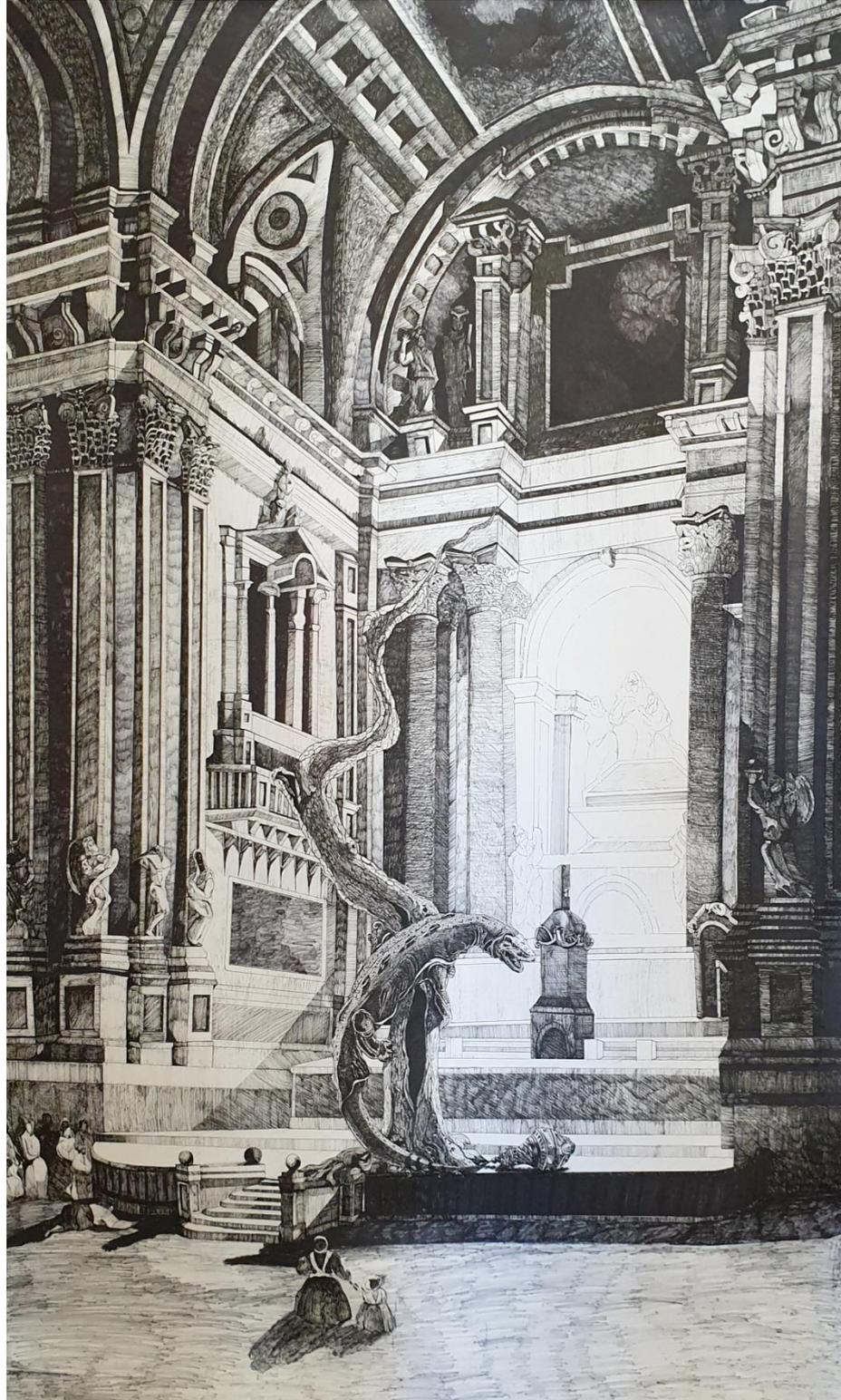


Fig.30 Óscar Torres:
Larfémodo 2022. Dibujo final
con rotuladores

Larfémodo
2022
200 x 120 cm
Rotuladores sobre papel Basik
de alto gramaje

En aquel culto eran cada vez más, me atrevería a decir que todo el poblado estaba dentro, demasiado secretismo por todas partes. Aquellas reuniones en la iglesia eran cada vez más frecuentes y los rituales que se celebran allí resuenan por todos los rincones. Pocos somos los que no podemos entrar. Temo que esto sea como aquel caso que investigué hace años. Aquel cadáver que encontré en la iglesia abandonada no era de un animal común, era un lagarto gigantesco y una fuerza especial emanaba de él. Su cola indicaba que era un *larfémodo*, ese incensario es inconfundible, pero nunca he visto uno en persona, al menos vivo.

Sospecho que allí habita un espécimen vivo, alimentándose de personas del pueblo. Visitar el lugar tan de seguido no es buena señal, la criatura debe de haber crecido mucho y costará más alimentarla. Todo esto son suposiciones al final, debo investigar más y encontrar la manera de colarme. Si en su interior hay un *larfémodo* debo verlo con mis propios ojos.



Fig.31 John Kenn Mortensen: *Sin título*, 2009. Ilustración extraída del Instagram de Jhon Keen.

5. REFERENTES

5.1 JOHN KENN MORTENSEN

Dibujos de pesadillas

John Kenn Mortensen (Nacido en 1978) es un ilustrador danés. Sus dibujos se caracterizan por su manera de representar pesadillas e intentar generar terror en sus espectadores mediante sus monstruos. Influenciado por escritores como Stephen King o H.P Lovecraft dispone de un amplio abanico de criaturas titánicas realiza a grafito o con rotuladores calibrados.

Su obra también se caracteriza por transmitir una peculiar cotidianidad al entremezclar espacios de la vida diaria con elementos perturbadores, otorgando una atmosfera de una calma atemorizante en el espectador. El miedo con el que trabaja John Kenn Mortensen es el miedo de mirar en el armario, bajo la cama o adentrarse en el sótano.

Muchas veces su inspiración tiene origen en el folclore local, la literatura y pesadillas propias, debido a ello aparecen en muchas de sus ilustraciones algunos niños. Ha participado en varias campañas publicitarias de Ayuda en acción y tiene un libro publicado titulado *Sticky Monsters* que consiste en una recopilación de varias de sus ilustraciones.



Fig.32 John Kenn Mortensen: *Sin título*, 2009. Ilustración extraída del Instagram de Jhon Keen.



Fig.33 Fotografía de Javier Albiñana a Ferrer Lerí en el Rectorado de la Universidad de Malaga.

5.2 FRANCISCO FERRER LERÍN. Hilaridad, supersticiones e historias fantásticas.

El filólogo, escritor y ornitólogo Francisco Ferrer Lerín nació el 1 de enero de 1942. Estudió medicina y empezó su trayectoria como escritor en su juventud. Entró como ornitólogo en el Centro Pirenaico de Biología Experimental del CSIC y a principio de los setenta se licencia en filología hispánica y trabaja en la editorial Salvat.

Su alejamiento de la literatura durante tres décadas y su reciente incorporación al mercado editorial lo ha convertido en un autor de culto. En los ochenta se traslada a Andalucía para ser profesor de lingüística catalana en la Universidad de Granada y culminar su tesis doctoral, pero por misteriosas circunstancias no lo consigue.

En el año 2001 escribe un guion cinematográfico que termina convirtiéndose en 2005 en la novela titulada *Niquel*. A partir de ese momento su producción no se detiene, publicando en el 2006 bajo el sello editorial Artemisa su obra poética *Ciudad Propia*.

Una de sus creaciones más conocidas nace en 2007 cuando Círculo de Lectores/Galaxia Gutenberg edita su obra titulada *El bestiario de Ferrer Lerín* (fig.10), un bestiario fruto de su inconclusa tesis doctoral sobre los ornitónimos del Diccionario de Autoridades, que recopila información de seres tanto celestiales como terrenales y animales tanto reales como mitológicos o típicos del folclore de varias culturas. Creando de esta manera una especie de diccionario heteróclito que tardó tres décadas en ver la luz. En cuanto a los textos que residen en el interior de este bestiario se esconde cierta hilaridad y cuya naturaleza es abundante en supersticiones e historias fantásticas. Su bestiario es un monumento de erudición filológica presentado por uno de los mayores poetas españoles contemporáneos.

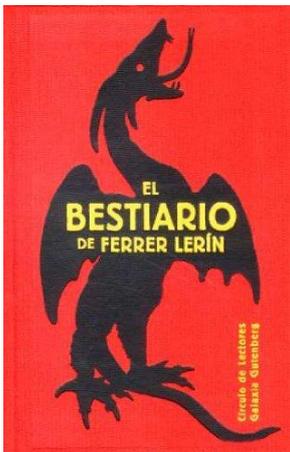


Fig. 34 Francisco Ferrer Lerín: *El Bestiario de Ferrer Lerín*, mayo de 2007. Portada del libro original.



Fig.35 Brian Froud: *God Fears/Bad Fears*, 1997. Poster del libro.

5.3 BRIAN FROUD Mundos de fantasía

Brian Froud nace en Inglaterra el 6 de mayo de 1947, trabajando y viviendo en el condado de Devon, lugar que usa de inspiración para los paisajes de sus pinturas.

Conocido por sus ilustraciones, logra publicar en 1978 junto con el ilustrador Alan Lee la obra titulada *Faeries* (fig.12), uno de sus libros más célebres. Posteriormente logró notoriedad por su dirección artística en películas como *El Cristal Oscuro* (1982) y *Dentro del laberinto* (1986) (fig.6). También ha colaborado junto con Terry Jones en el film *Los trastos del laberinto* y en el libro de hadas y gnomos.

Froud ha sido considerado como un artista importante en la recreación de mundos fantásticos. Sus trabajos en el cine impulsaron nuevos estándares para el diseño, la realización de marionetas y la animatrónica. También es considerado referente en la evolución de los efectos especiales hasta el día de hoy.

En 2012 publicó *Trolls* en conjunto con su esposa. Su trabajo ha sido mostrado en varias exhibiciones alrededor de todo el mundo y sus pinturas forman parte en muchas colecciones tanto públicas como privadas.

Junto con Henson, Froud creó una gran variedad de pinturas, dibujos y esculturas que luego servirían para la culminación de un mundo de fantasía rico en coherencia. De esta idea nacerían guiones y películas como *The Dark crystal* (1982) o *Labyrinth* (1986) (fig.6).

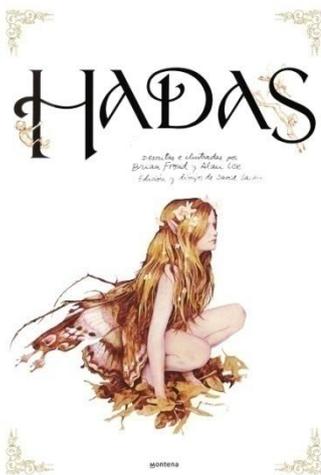


Fig.36 Brian Froud: *Hadas*, 2003. Portada del libro en Español por la editorial Montena.



Fig.37 Enrique Quique Alcatena: *Merlín*, 1993. Fragmento ilustrado del libro, entrada de Lancelot en la historia.

5.4 ENRIQUE QUIQUE ALCATENA CÓMICS Y CRIATURAS

El ilustrador e historiador Enrique Alcatena nació el 26 de febrero de 1957 en Buenos Aires, Argentina. Es conocido por su imaginario de fantasía con toques surrealistas, inspirado por la mitología y los relatos folklóricos.

Dese su infancia se interesó por la historia. Dibujante autodidacta, comenzó su carrera profesional en Ediciones Récord como ayudante. En la revista Pif Paf publicó su primer trabajo en 1976 llamado *Bushido*. A finales de los 80 trabaja para Marvel como dibujante de *Conan el Bárbaro*. También realizó trabajos para DC posteriormente como *Adventures of Superman Annual #9* guionizado por John Rozum, *Batman Chronicles #6* guionizado por Chuck Dixon o *Batman of Arkham* guionizado por Alan Grant

En el 2017 publica con la editorial Libros del Zorro Rojo una obra titulada *Bestiario* (fig14), un bestiario ilustrado que cuenta con 22 ilustraciones junto con textos del autor H.P Lovecraft. Un libro con unas ilustraciones a color de gran definición pero que logra dejar constancia de la abstracción característica de las bestias cósmicas de H.P Lovecraft. Con un uso del alfabeto gráfico en su variedad, Alcatena consigue generar una atmosfera que anuncia el peligro de las criaturas. Destacar que en el pie de página de cada monstruo, se encuentra el título del libro en el que dicha criatura aparece.



Fig.38 Enrique Quique Alcatena: *Bestiario*, 2017. Fragmento ilustrado del libro.

Estos trabajos, caracterizados por una marcada personalidad, han hecho que actualmente su posición en el mercado estadounidense sea muy valorada y que sus dibujos sean sinónimo de culto y calidad.

6. CONCLUSIONES

He podido indagar en el género de la fantasía tanto en la novela como en lo que refiere a ilustraciones, recopilando un amplio conocimiento sobre la evolución de las criaturas que en estos campos aparecen y contemplando toda una variedad de posibilidades que traducir en nuevos trabajos.

El mundo de los bestiarios es un lugar de vasta extensión y riqueza que ha servido para asentar las bases en la creación de animales modernos de carácter fantástico. Su simbología, riqueza y cultura ha sido de gran ayuda a la hora de asentar el tema a tratar y trazar el camino a seguir en los dibujos.

Se ha profundizado en la representación de seres mágicos, viendo las características y lenguajes que usan gran diversidad de autores y autoras, alimentando las particularidades de mis dibujos y ofreciendo una perspectiva más amplia de las posibilidades que el inventar criaturas ofrece.

Otro punto como conclusión a tener en cuenta, es el aprendizaje de realizar un trabajo con una investigación detrás. De esta manera, el buscar buenos libros, ahondar en estudios y rescatar fragmentos de espacios culturales favorece tanto al trabajo como a uno mismo.

Los dibujos han sido fruto de una gran evolución que empezó en tercero de carrera. El enfrentarme a grandes formatos ha sido un verdadero reto que seguiré asumiendo, ya que los resultados pueden dar mucho juego en sí. El uso de los rotuladores y la experimentación de las texturas me generan cierta calma en su elaboración. También decir que las representaciones en A3 tienen el encanto que solo los pequeños grabados aportan, dando variedad en cuanto a medidas se refiere.

La realización de este trabajo me ha permitido evolucionar en mi formación y desarrollo creativo. La fantasía es un género muy demandado actualmente y cuya transformación ha sido respetuosa, sabiendo mantenerse viva al paso de los años. Queda mucho que ver y mucho que investigar sobre estos temas y este género. Esto, quizá, sea tan solo el inicio, el primer grano de arena con el que espero poder concluir un castillo.

7. ÍNDICE DE FIGURAS

Fig. 1 Michael J. Curley: *Physiologus*, 2009. Portada de la traducción inglesa bajo la editorial University of Chicago Press

Fig. 2 Aristóteles de Estagira: *Historia de animalium*, 1619. Portada del libro

Fig.3 Aberdeen: *Bestiario de Aberdeen*, siglo XII. Ilustración del folio 5 (Anverso)

Fig.4 Anónimo: *La santa compañía* 2009. Leyenda popular de Galicia. Ilustración sobre la santa compañía

Fig.5 Anónimo: *Baal*, Grabado antiguo. Representación del rey demonio Baal.

Fig.6 Jim Henson: *Labyrinth*, 1986. Portada de la película.

Fig.7 k. Jerome: *Dementor* 2006. Ilustración sobre la criatura perteneciente al imaginario de J.K. Rowling

Fig.8 Óscar Torres: *Orígenes. Silencio y oscuridad* 2022. Portada del libro bajo la editorial ExLibric

Fig.9 Anónimo: *Wendigo* 2010. Imagen extraída de una cuenta de Pinterest llamada Camus.

Fig.10 Alim: *Búho* Finales siglo XIX. Grabado extraído de la web de subastas todocolección.

Fig.11 Scott Purdy: *Araña gigante* 2010. Ilustración de Scott

Fig.12 Hayao Miyazaki: *El viaje de Chihiro* 2002. Fragmento de la película en la que aparece el personaje Kaonashi

Fig.13 Daishin CK: *Jolly Chill* 1950. Imagen del popular juguete japonés

Fig.14 Toriyama Sekien: *El desfile ilustrado de la noche de cientos de demonios* 1781. Ilustración del akaname.

Fig.15 Stefano Unterthiner: *Nat geo image collection* 2022. Imagen extraída de la web National Geographic

Fig.16 Óscar Torres: *Boceto humgrial* 2022. Boceto de una de las criaturas.

Fig.17 Óscar Torres: *Boceto hipnonagro* 2022. Boceto de una de las criaturas.

Fig.18 Óscar Torres: *Boceto Grugarna* 2022. Boceto de una de las criaturas.

Fig.19 Óscar Torres: *Boceto Alistella* 2022. Boceto de una de las criaturas.

- Fig.20 Óscar Torres: Boceto Anigrum 2022. Boceto de una de las criaturas.
- Fig.21 Óscar Torres: Boceto Masharmum 2022. Boceto de una de las criaturas.
- Fig.22 Óscar Torres: Boceto Larfémodo 2022. Boceto de una de las criaturas.
- Fig.23 Óscar Torres: Humgrial 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.24 Óscar Torres: Hipnonagro 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.25 Óscar Torres: Alistella 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.26 Óscar Torres: Grugarna 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.27 Óscar Torres: Anigrum 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.28 Óscar Torres: Masharmun 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.29 Óscar Torres: Dormingua 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.30 Óscar Torres: Larfémodo 2022. Dibujo final con rotuladores
- Fig.31 John Keen Mortensen: Sin título, 2009. Ilustración extraída del Instagram de Jhon Keen.
- Fig.32 John Keen Mortensen: Sin título, 2009. Ilustración extraída del Instagram de Jhon Keen.
- Fig.33 Fotografía de Javier Albiñana a Ferrer Lerí en el Rectorado de la Universidad de Málaga.
- Fig.34 Francisco Ferrer Lerín: El Bestiario de Ferrer Lerín, mayo de 2007. Portada del libro original.
- Fig.35 Brian Foud: God Fearis/ Bad Fearis, 1997. Poster del libro
- Fig.36 Brian Foud: Hadas, 2003. Portada del libro en Español por la editorial Montena.
- Fig.37 Enrique Quique Alcatena: Merlín, 1993. Fragmento ilustrado del libro, entrada de Lancelot en la historia.
- Fig.38 Enrique Quique Alcatena: Bestiario, 2017. Fragmento ilustrado del libro.

8. Bibliografía

- Alcatena, E. Q. (2008). *H. P. Lovecraft. Bestiario*. Libros del Zorro Rojo
- Angulo, E. (2016). *Los monstruos del sueño*. Obtenido de Ciencia infusa: <https://culturacientifica.com/2016/05/30/los-monstruos-del-sueno/>
- Arranz, J. J. (Junio de 2014). *El Physiologus como fuente gráfico-textual de la emblemática animalística de la Edad Moderna* [tesis de maestría, Universidad de Extremadura]. Repositorio Institucional UEX: https://www.researchgate.net/publication/314113197_El_Physiologus_como_fuente_grafico-textual_de_la_emblematica_animalistica_de_la_Edad_Moderna
- Attar, F. u.-D. (2015). *El lenguaje de los pájaros*. Alianza Editorial.
- Bolaño, E. (22 de Noviembre de 2016). Don Quijote, de Doré. El ilustrador que mejor plasmó la figura del Quijote. Obtenido de Historia Arte: <https://historia-arte.com/obras/don-quijote-de-dore>
- Borges, J. L. (1979). *El libro de los Seres Imaginarios*. Bruguera Alfaguara.
- Brightman, R. A. (1988). *The Windigo in the Material World*. Ethnohistory.
- Docampo Álvarez, P., Martínez Osende, J., & Villar Vidal, J. A. (2000). *LA VERSIÓN C DEL FISIÓLOGO LATINO. EL CODEX BONGARSIANUS 318 DE BERNA*. Obtenido de *Medievalismo*, (10). Universidad de Murcia: <https://revistas.um.es/medievalismo/article/view/51801>
- Espinosa, M. F. (2015). *LAS FIGURAS DEL DIABLO: EL MONO*. Obtenido de DIDASKÁLION HISPANO: <http://didaskalionhispano.blogspot.com/2015/04/las-figuras-del-diablo-el-mono.html>
- Froud, B. (1997). *HADAS*. Literatura Random House.
- Gelfo, J. P. (2020). *Neurobiología del automatismo y su aplicación en psicoterapia. Una revisión bibliográfica*. Obtenido de *Revista digital de Medicina Psicosomática y Psicoterapia*, 29: https://www.psicociencias.org/pdf_noticias/Neurobiologia_del_automatismo.pdf

- Goyzueta, X. G. (2022). La historia de los bestiarios. Obtenido de *Revista Universidad Autónoma de Aguascalientes*. ,8:
<https://revistas.uaa.mx/index.php/pirocromo/article/download/2545/2308/54>
- Lerín, F. F. (2007). *El bestiario de Ferrer Lerín*. Galaxia Gutenberg.
- MALAXECHEVERRÍA, I. (1996). *BESTIARIO MEDIEVAL*. Ediciones Siruela.
- Mora, J. (2008). *Enrique Alcatena*. Obtenido de Tebeosfera:
https://www.tebeosfera.com/autores/alcatena_enrique.html
- Ochoterena, I. (2002). *Los monstruos*. Obtenido de *Revista de la Universidad de México*, 8: [Los monstruos | Revista de la Universidad de México](#)
- Pedregosa, P. R. (2018). *La representación gráfica del miedo en primaria a través del dibujo. Un estudio de casos entre escolares españoles y portugueses*. Obtenido de Universidad de Córdoba: [via.pdf \(uco.es\)](#)
- Pérez Grande, M. D. (2009). *El miedo y sus trastornos en la infancia*. Obtenido de prevención e intervención educativa. *Aula*, 12:
<https://revistas.usal.es/index.php/0214-3402/article/view/3564>
- Rowling, J. k. (1999). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban*. Ediciones Salamandra.
- Vicedo, Ó. T. (2022). *Orígenes. Silencio y oscuridad*. ExLibric.

9. Anexo

En este apartado se aportará información sobre el libro *Orígenes. Silencio y oscuridad* publicado bajo la editorial ExLibric en enero de 2022 por el autor Óscar Torres Vicedo. Autor, también, de este trabajo.

Sinopsis:

En los albores del círculo, en una era de oscuridad anterior a todo lo que conocemos, se alza un ser de una nueva raza, un ente que, con la ayuda de Perfarea, se convertirá en la nueva luz primigenia de la creación. Alathoth, el encargado de crear un sinfín de territorios junto con nuevas vidas, tan poderosas como yermas de corazón, se verá envuelto en problemas tanto con sus descendientes como con Perfarea; problemas que traerán el nacimiento de sus más terribles depredadores. A pesar de todo, la historia debe seguir su camino tal y como está escrito en el destino, o al menos todo aquello que puede saberse, pues hay sucesos que rompen la norma, diferencias inciertas que generan cambios en el porvenir. Así lo descubrirá su sucesor.

En esta obra podremos encontrar el contexto de una de las bestias pertenecientes a las ilustraciones del autor. Los humgrials son fruto de la metamorfosis de los primeros seis hijos de Alathoth: More, Muri, Gau, Tristi, Fasti e Iru. Estos se convirtieron en los depredadores naturales de la especie dominante.