



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Bestiario Europeo

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: López Calvo, Joan

Tutor/a: Lorenzo Hernández, María Carmen

CURSO ACADÉMICO: 2023/2024

RESUMEN

La mitología ha existido desde siempre, cambiando y evolucionando a través de las generaciones y lugares del mundo. Este trabajo recopila ocho interesantes criaturas del folclore europeo donde se pueden apreciar sus características y orígenes, además de una visual para que reconozcamos a estos seres en cualquier parte, ya sea un videojuego o un libro donde a veces las encontramos, pero no tenemos una referencia visual o descripción.

Las ilustraciones, texto y maquetación presentan una estética de libro antiguo, como si se tratara de un volumen ancestral y fantástico que pueda transportar al lector a una época antigua y mágica.

PALABRAS CLAVE

Bestiario, dibujo, fantasía, recopilación, folclore.

SUMMARY

Mythology has always existed, changing and evolving through generations and places around the world. This work compiles eight interesting creatures from European folklore, showcasing their characteristics and origins. Additionally, it provides visuals so we can recognize these beings anywhere, whether in a video game or a book where we sometimes encounter them but lack a visual reference or description.

The illustrations, text, and layout present an aesthetic of an old book, as if it were an ancient and fantastic volume capable of transporting the reader to an ancient and magical era.

KEYWORDS

Bestiary, draws, fantasy, compilation, folklore.

AGRADECIMIENTOS

Me gustaría dedicar algunas palabras a aquellas personas que me han acompañado en todo este camino. En primer lugar, agradecer a mi familia por apoyarme en cada momento, por creer en mí y ayudarme a ser la persona que soy hoy en día.

En segundo lugar, quería agradecer a mi tutora del TFG María Carmen Lorenzo por su paciencia y dedicación para ayudar a que este proyecto salga adelante.

También quería agradecerles a mis amigos Pedro y Rubén por ayudarme a despejar mi mente y apoyarme cuando más lo he necesitado.

Finalmente quería darle las gracias a mi pareja Paula, por apoyarme incondicionalmente con todo su cariño y ayudarme a coger fuerzas para recorrer esta etapa.

ÍNDICE

RESUMEN.....	1
AGRADECIMIENTOS.....	2
ÍNDICE.....	3
1. INTRODUCCIÓN.....	4
2. OBJETIVOS.....	5
2.1 OBJETIVO PRINCIPAL.....	5
2.2 OBJETIVOS SECUNDARIOS.....	5
3. METODOLOGÍA.....	6
4. MARCO TEÓRICO.....	7
4.1 SURGIMIENTO DEL FOLCLORE Y SU PRESENCIA EN LA ACTUALIDAD....	7
4.2 POR QUÉ LA ANTIGÜEDAD NOS RESULTA FANTÁSTICA.....	9
4.3 CRIATURAS SIMILARES EN DIFERENTES CULTURAS.....	12
4.4 CONEXIONES CULTURALES.....	15
5. REFERENTES.....	17
5.1 ARTISTAS.....	17
5.2 EL CINE Y LA CULTURA POPULAR.....	20
5.3 LOS VIDEOJUEGOS.....	21
6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	23
6.1 FASE DE ESTUDIO TEÓRICO.....	23
6.2 METODOLOGÍA PRÁCTICA.....	24
6.3 PROCESO CREATIVO.....	27
6.4 REPLANTEAMIENTO DEL PROYECTO.....	27
6.5 ASPECTOS FORMALES.....	28
7. CONCLUSIONES.....	32
8. BIBLIOGRAFÍA.....	34
9. ÍNDICE DE IMÁGENES.....	36

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo consiste en un libro a modo de bestiario que consta de ocho criaturas pertenecientes al folclore de diferentes lugares de Europa. Cada página de este libro consta tanto de ilustraciones como de textos que aportan una descripción de cada criatura y origen. El libro está caracterizado por un estilo que se asemeja a una época pasada, de manera que, aunque esté producido en digital, se han utilizado pinceles y recursos de carácter manual para reforzar esta estética.

La idea del proyecto viene de mi experiencia en un trabajo de primero de carrera, donde nos dieron la libertad de escoger una idea para desarrollar y elegí hacer un bestiario de mitología nórdica. Disfruté mucho tanto de la producción como del resultado del trabajo, por lo que orienté mi TFG por el mismo camino, pero esta vez con más tiempo y todo lo que he aprendido durante mi recorrido por la carrera a la espalda.

En cuanto a la decisión sobre la región, consideré que la mitología global era abarcar demasiado terreno, además de que me es más familiar el folclore europeo debido a la cultura con la que he crecido. Europa tiene una de las culturas más diversas y antiguas de todo el mundo, además de que contamos con muchísimos registros de todo tipo de mitologías del mundo antiguo, lo que también me beneficia a la hora de buscar información al respecto.

En un primer momento me había planteado hacer 20 ilustraciones, pero posteriormente me di cuenta de que muchas de las criaturas que encontramos en el folclore son bastante similares, como por ejemplo el gnomo, el duende o el leprechaun. Debido a estas semejanzas y a que quería que mi trabajo fuera más variado, me decanté por hacer una selección de las más interesantes y menos repetitivas. Además, esto me permitió también centrarme en la calidad antes que en la cantidad, lo cual para mí es más importante ya que mi intención era conocer hasta donde llegan mis capacidades artísticas y hacer un trabajo lo más profesional posible. Durante mi paso por la universidad he realizado numerosos trabajos de dibujo, pero siempre atado a unas normas o procedimientos pertinentes a cada asignatura. Por ello ahora he pretendido descubrir hasta dónde puedo llegar por mí mismo en un proyecto más personal.

2. OBJETIVOS

2.1 OBJETIVO PRINCIPAL

El objetivo principal de este trabajo es el diseño de una colección de páginas para libro ilustrado que contenga las criaturas más interesantes del folclore europeo, además de investigar y aprender sobre estas criaturas y la cultura de la época. Además, se pueden contemplar otra serie de objetivos a cumplir relacionados con el desarrollo creativo del libro ilustrado.

2.2 OBJETIVOS SECUNDARIOS

1. Mi primer objetivo específico es crear un estilo acorde al proyecto. Aunque mi estilo de dibujo es bastante parecido a la idea que tengo en mente, necesito adaptar algunos aspectos para que sean acordes con la estética antigua que busco para el trabajo.
2. Mi segundo objetivo era lograr una maquetación y una estética que se asemejara a una época pasada. El pasado tiene un componente mágico y onírico que dista mucho de lo que tenemos hoy en día. Por ello he considerado que, debido a la naturaleza fantástica de mi proyecto, lo mejor era buscar una estética que nos traslada ese sentimiento que contienen las épocas pasadas.
3. El tercer objetivo que me había planteado era aprender sobre las historias y criaturas europeas que no conocía. En vez de seleccionar para el trabajo las criaturas que me resultaban familiares, quise conocer parte de lo que Europa podía ofrecer en cuanto a folclore y descubrir cuales eran las que me parecían más interesantes. Además de ampliar mi visión de alguna criatura que ya tenía en mente, pero que no conocía en profundidad y luego resultó ser incluso más relevante.
4. Mi cuarto objetivo era ampliar mis conocimientos sobre los orígenes del folclore y como este se ha abierto camino hasta la actualidad, además de explorar conceptos como el sentimiento que nos provoca lo antiguo.

3. METODOLOGÍA

Para la realización del proyecto he trabajado simultáneamente con la parte teórica y la práctica. Al tratarse de ilustraciones de criaturas folklóricas, la documentación es extremadamente importante para poder ponerte en contexto como son y qué características tiene aquello que vas a dibujar.

Lo primero es hacer una selección de aquellas criaturas que parecen más interesantes para establecer un orden de prioridades, de esta manera, si se me acaba el tiempo de desarrollo para la práctica, no se quedará fuera del proyecto ninguna criatura que sea especialmente relevante.

Una vez estaban definidas las criaturas que entrarían en el trabajo, procedí a buscar información sobre las diferentes criaturas del folclore y realizar bocetos de cómo me las imaginaba según las descripciones que iba encontrando. De esta manera las representaciones son más fieles a cómo se hubieran hecho en una época pasada, donde no había tanta documentación y el boca a boca era la manera más común de transmitir información entre la población.

También he utilizado los textos que encontraba como elemento compositivo para la maquetación de las páginas, de manera que colocaba el texto y la ilustración abocetada para componer la página y luego detallarla.

4. MARCO TEÓRICO

4.1 SURGIMIENTO DEL FOLCLORE Y SU PRESENCIA EN LA ACTUALIDAD

El folclore es una parte esencial para la cultura de cualquier lugar del mundo, abarcando una innumerable cantidad de tradiciones y creencias que se transmiten de generación en generación. El folclore tiene su origen en el principio de los tiempos y la cultura, la cual varía según el lugar de procedencia. No obstante, la función del folclore sigue siendo algo universal: transmitir la cultura, enseñar valores, normas de comportamiento y lo que pienso que más concierne a mi proyecto, dar explicación a lo desconocido. “El Folklore es el estudio de las costumbres y creencias populares que siguen viviendo dentro de un determinado pueblo y que lo folklórico es la manifestación externa de esas costumbres tal y como se dan en la realidad” (*Ramón M. Jáuregui.,2000, Cultura, Ética y Folklore.*)

Este concepto no estaba orientado a ninguna clase social o grupo étnico, sino que se trataba del propio pueblo de a pie quien se encargaba de ir transmitiendo estas historias de generación en generación, muchas veces como cuentos o lecciones para la educación de los hijos. “El folclor es patrimonio de todas las clases sociales, aunque preferentemente de los sectores populares y de ellos, más los populares e infantiles. El folclor es patrimonio de todo un pueblo aparte de clases” (*Kuko, W. J, 2022, El Folclor en la promoción y educación cultural.*)

En el pasado más remoto carecíamos de ciencia y conocimientos que explicaran los misterios que rodean nuestro mundo. No obstante, esta necesidad humana de entender todo lo que nos rodea es algo con lo que nuestros antiguos tuvieron que lidiar. Debido a esta ausencia de tecnología y conocimiento, tuvieron que recurrir a mitos y leyendas que sirvieron como explicación para eventos de la naturaleza, actitudes humanas y para entender lo inexplicable.

La parte de todo esto que a mí me resulta más interesante, es la importancia de la naturaleza en el folclore de todas las culturas. La mayoría del folclore y mitología que hoy en día podemos encontrar en películas, cómics y series, es mayormente en relación a las deidades como las pertenecientes al panteón

griego o nórdico. Sin embargo, muchas otras culturas dieron explicación a lo desconocido mediante criaturas y espíritus que viven en los bosques, ríos o lugares de la naturaleza. En culturas como por ejemplo la céltica, se veneraban criaturas como las dríadas, que ayudaban a las personas a respetar la naturaleza y relacionarse con ella.



Fig. 1. Louis Huard
Gigante Skrymir y Thor
1900
London

Otro buen ejemplo del folclore con la naturaleza es la mitología nórdica, donde se usaban algunas de las criaturas para entender el universo y la materia que lo compone. Los gigantes por ejemplo son criaturas que se consideran el origen de las fuerzas naturales. Otras razas de criaturas como los enanos o los elfos se relacionaban con la tierra y el bosque. Estas criaturas no sólo habitaban en mitos y leyendas, sino que tenían una influencia directa con las personas en su día a día por medio de la agricultura u otras actividades y creencias de carácter más espiritual.

No obstante, no todas las criaturas que se encuentran en la naturaleza son seres mágicos que viven en armonía con esta, otros muchos eran monstruos que personificaban los miedos de la gente. Estos seres fantásticos podían usarse como explicaciones para peligros inexplicables, muy a menudo utilizados como advertencias para posibles peligros o lugares desconocidos.

Es bastante común encontrar una misma criatura en diferentes culturas del mundo, sin embargo, muchas de estas varían de aspecto e incluso de significado en función del lugar de procedencia. Por ejemplo, en la mitología europea el dragón es un ser que encontramos en muchos relatos como una figura que custodia tesoros y conocimientos para aquellos valientes con la suficiente valentía como para enfrentarlo. Sin embargo, en la mitología china el dragón adquiere una representación muy diferente, siendo un ser bondadoso y dotado de sabiduría que tenía la capacidad de controlar la lluvia y el agua, lo cual era imprescindible para las cosechas.

El uso del folclore hoy en día dista mucho de la función que tenía en una época pasada. Actualmente ya contamos con la suficiente tecnología y conocimiento como para dar explicaciones lógicas y científicas a aquello que resulta desconocido, por lo que no necesitamos buscar una explicación en lo fantástico. Como resultado, el folclore ya no conserva su uso original, sin embargo, todavía contiene el componente mágico e imaginativo que crearon nuestros antepasados. En nuestra época lo desconocido ya no precisa de la fantasía para buscar explicaciones, no obstante industrias como el cine o los videojuegos se pueden aprovechar mucho de esta herencia tan creativa.

En mi opinión la fantasía nos resulta especialmente interesante hoy en día debido a que es algo que ya no está presente en nuestras vidas de la misma manera que antes. Si nos fijamos, la inmensa mayoría de videojuegos, series, películas o medios de entretenimiento, se remontan a la Antigüedad para crear mundos fantásticos. Es raro ver criaturas fantásticas en una película ambientada en la actualidad, ya que nuestros mundos son muy diferentes y han evolucionado de lo fantástico a lo científico. El pasado tiene un componente mágico y misterioso que no encontramos en la actualidad, ya que, aunque gracias a los registros, la ciencia y la cultura podemos recrear cómo era el pasado, realmente no podemos transportarnos a él, debemos conformarnos con recreaciones y creatividad para hacernos sentir como en épocas pasadas. Esto provoca que relacionemos siempre lo fantástico con tiempos pasados y es por ello por lo que desarrollé una estética para el proyecto que recordara a una época antigua.

4.2 POR QUÉ LA ANTIGÜEDAD NOS RESULTA FANTÁSTICA

La Antigüedad, con sus mitos, leyendas, héroes y dioses, siempre ha llamado la atención a la civilización moderna. Me gustaría explorar a continuación por qué esta época repleta de fantasía nos resulta especialmente evocadora y mágica.

4.2.1. Escasez de precisión

Uno de los motivos principales es la falta de registros e información que tenemos de épocas más antiguas. En la era moderna, contamos con capacidades que nos permiten hacer que casi todo esté registrado y accesible para cualquiera. Sin embargo, antiguamente esto no era así, por lo que muchas de las historias, eventos y todo tipo de registros provienen de fuentes no tan completas y fiables. Esta falta de información precisa provoca que se abra un espacio muy importante para la imaginación y especulaciones, bañando a la Antigüedad de un componente misterioso y mágico.

4.2.2. Transmisión oral

Una gran parte de la información que tenemos hoy en día sobre épocas pasadas ha sido transmitida oralmente antes de escribirse. Esto desencadena que las historias tienden a sufrir ligeras modificaciones con cada transmisión, permitiendo también que el narrador añada elementos fantásticos que ayudan a embellecer y hacer más interesante aquello que se cuenta. Gracias a esto muchos momentos históricos se han mezclado con la fantasía y la creatividad

con el paso de las generaciones, haciendo que percibamos la Antigüedad como una era llena de eventos sobrenaturales y seres fantásticos.

4.2.3. Influencia de la cultura popular

La cultura popular es el conjunto de ideas, prácticas y costumbres que pertenecen a una sociedad en un momento concreto. Generalmente estas están condicionadas por el tipo de sociedad y tecnología que poseen estas comunidades. Esta incluye elementos como la música, la literatura, danza, cuentos y otras muchas cosas que el pueblo comparte como valores y tradiciones. Posteriormente se han incorporado nuevas artes como el cine, la moda, los videojuegos y nuevos medios de comunicación como la prensa o la televisión.

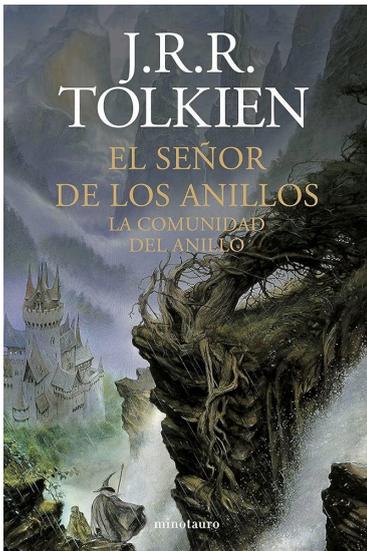


Fig. 2. JRR Tolkien
El señor de los anillos
1954
Reino Unido

La cultura popular actual se ha inspirado numerosas veces en leyendas y mitos clásicos como *La Odisea* de Homero para producir películas que adaptan estos relatos y los comercializan. Otro ejemplo mucho más moderno puede ser *El Señor de los Anillos*, de J.R.R Tolkien, que posteriormente también fue adaptado al cine. Estas obras son muy aclamadas por el público de nuestra época, por lo que resultan muy relevantes en la imagen que tenemos de la Antigüedad hoy en día.

Además de obras literarias los sectores del entretenimiento que más dinero generan en la actualidad son los videojuegos y el cine, donde también han popularizado una imagen fantástica de la Antigüedad en juegos basados en la edad media como *Baldurs Gate III* o series como *Juego de Tronos*. Al presentar numerosas aventuras llenas de peligro, magia y hazañas, estas representaciones refuerzan el concepto de un tiempo pasado repleto de maravillas y fantasía.

4.2.4. Idealismo del pasado

Un factor muy determinante de cómo idealizamos el pasado es la distancia temporal a la que nos encontramos de él. La gente tiende a idealizar épocas pasadas, recordándolas cómo épocas mucho más sencillas y bonitas que la complejidad y el caos de la época moderna. Cuanta más distancia temporal, más romantizamos esta percepción del pasado, provocando que la recordemos como un periodo en el que lo fantástico era un aspecto que formaba parte de la vida cotidiana.

4.2.5. La necesidad de la desconexión

La realidad suele ser un lugar caótico y duro de enfrentar, lo que hace que de alguna manera busquemos métodos con los que evadirse y desconectar de esta realidad. Este momento de evasión nos abre ante un espacio que da lugar a la imaginación, donde podemos llenar nuestra mente de elementos fantásticos que nos alejen de combatir con las adversidades que encontramos en la realidad. El romanticismo por lo mágico y desconocido, siempre gana frente a las dificultades del día a día. "La fantasía es escapismo, y eso es su gloria. Si un soldado está encerrado en una prisión, no consideramos que sea desleal con su patria si trata de escapar. Lo consideramos el deber correcto del prisionero. Del mismo modo, los mitos y las leyendas permiten a la mente escapar de las limitaciones del mundo cotidiano". Esta cita de JRR Tolkien fue escrita en su ensayo "Sobre los cuentos de hadas" ("On Fairy-Stories") y fue publicado por primera vez en 1947.

4.2.6. Monumentos y grandes civilizaciones

A lo largo y ancho del mundo encontramos resquicios de grandes civilizaciones como Roma, Grecia o Egipto, que han dejado con ellas un increíble patrimonio de monumentos fascinantes que parecen sacados de relatos fantásticos. Estos espacios que parecen sobrenaturales como las Pirámides o el Panteón refuerzan gracias a su gran magnitud y características la percepción de una época pasada repleta de maravillas y hazañas que serían imposibles en la actualidad. "La verdad sobre Roma no se encuentra en ninguna parte... En Roma, hasta una simple cochera suele ser monumental" Javier Reverte destaca el misterio y la monumentalidad de Roma al decir esta cita en su libro "Un otoño romano". (Creo que en el libro cita a CHATEAUBRIAND, Viaje a Italia, 1803.)



Fig. 3. *Esfinge de Giza*
2500 a.C
El Cairo, Egipto

Esto se suma a que continuamos encontrando restos arqueológicos de ciudades perdidas, tesoros y civilizaciones pasadas con tecnologías muy desarrolladas para su época. Esto crea un concepto de una Antigüedad no solo llena de fantasía, sino también de conocimientos y habilidades que a día de hoy no sabemos cómo surgieron. Sócrates, el filósofo clásico, menciona: "La sabiduría comienza en la admiración", destacando cómo la Antigüedad y el conocimiento antiguo nos inspiran asombro y reflexión.

La combinación de todos estos elementos provoca una percepción de una Antigüedad repleta de misterio y maravillas que además de fascinarnos y servirnos como entretenimiento, nos motiva a seguir rebuscando en las diferentes culturas resquicios de fantasía por descubrir.

4.3 CRIATURAS SIMILARES EN DIFERENTES CULTURAS

En la inmensa variedad de criaturas fantásticas alrededor del mundo, podemos encontrar muchas similitudes entre criaturas de diferentes culturas. Comparando estos paralelismos y diferencias podemos aprender sobre las características de cada cultura, así como sus miedos y valores.

4.3.1. Los dragones en China y Europa

En el folclore europeo los dragones suelen representar la destrucción, el caos y a veces como custodios de peligrosos tesoros. Sobre todo, en la edad media se relatan numerosas historias sobre valientes caballeros que deben derrotar estas criaturas para rescatar princesas o grandiosos tesoros. Por ello los dragones en Europa representan de alguna manera enemigos incontrolables o valores como la codicia humana.



Fig. 4. *Fragmento del muro de los nueve dragones*
1771 d.C
Pekín, China



Fig. 5. *Wizards of the Coast*
Sin título
1990
Estados Unidos

Contrariamente, en la cultura de oriente, los dragones son considerados como seres benevolentes poseedores de gran poder, sabiduría y fortuna. También eran figuras celestiales relacionadas con el elemento del agua, por lo que eran venerados y considerados símbolos de protección. También encontramos la figura del dragón junto al emperador, precisamente por las características de protección, sabiduría y riqueza que este debía mostrar al pueblo.

4.3.2. Vampiros en Europa y América

Los vampiros clásicos son criaturas muertas vivientes que se alimentan de la vitalidad de otras criaturas alimentándose de su sangre. Esta representación clásica de los vampiros nos presenta a estas criaturas como aristócratas que viven en castillos oscuros y que personifican miedos como la muerte y la enfermedad, además de otros aspectos como la sexualidad reprimida y sus semejanzas con los murciélagos. Se dice que el origen de su leyenda se debe a la falta de conocimiento para explicar la descomposición de un cadáver. Cuando la piel se descompone se encoge, lo que hace que los ojos, los dientes y las uñas parezcan más grandes. Esto sumado a que cuando los órganos se descomponen, el cuerpo expulsa un líquido oscuro por boca y nariz que puede

parecer sangre. El miedo de que los muertos pudieran regresar para hacer daño, sumado a esta confusión, ha colaborado para formar el monstruo que hoy entendemos como vampiro.

Contrastando con el vampiro europeo clásico, en Latinoamérica existe una criatura llamada el Chupacabras, la cual surgió a finales del siglo XX. Esta criatura no contaba con una forma humana, sin embargo, también se alimentaba bebiendo sangre, en este caso de animales que se encontraban en las granjas. Estas muertes del ganado que no tenían explicación provocaron la creación de la leyenda de esta criatura, la cual reencarna miedos como la escasez económica y la muerte.



Fig. 6. HowStufWorks
Sin título
2001
Estados Unidos



Fig. 7. Nosferatu
1922
Alemania

4.3.3. Sirenas en Grecia y Japón

En la mitología griega las sirenas son criaturas mitad mujer mitad pájaro que atraían a marineros con su canto y provocaban que naufragasen. Posteriormente se relatan como seres mitad inferior pez y mitad superior mujer, no obstante, siguen representando el peligro y la seducción del mar.



Fig. 8. Herbert James Draper
Ulises y las Sirenas
 1909
 UK
 177 x 213,5 cm



Fig. 9. Representación antigua de una Ningyo
Sin título
 1805
 Japón

En Japón a estas criaturas se les conoce como Ningyo, pero a diferencia de las sirenas, éstas no tratan de seducir y hacer daño a humanos, sino que representan símbolos de desastres y mala suerte. Su apariencia es más monstruosa que el de la sirena clásica y se dice que comer su carne hace que se prolongue tu vida, sin embargo, atrapar una desencadena tormentas y malos augurios. Estas características nos ejemplifican una clara diferencia cultural en la relación con el mar y la naturaleza además de temas como el temor y respeto por intervenir con la naturaleza.

4.4 CONEXIONES CULTURALES

Con el paso del tiempo, gracias a la migración y el comercio, se producen intercambios culturales que han causado la interpretación de muchas de estas criaturas. La influencia de los cuentos europeos en la literatura y el cine han provocado la popularización de muchas criaturas como los dragones o las sirenas, que ahora componen parte de un imaginario global. Gracias a esto,

muchos mitos que se difundieron en lugares como América u Occidente como los vampiros, han evolucionado con cada transmisión entre las culturas, haciendo que estas se adapten en función de los miedos y valores de cada localidad. Estas diferencias enriquecen la variedad cultural de cada lugar y nos permiten aprender sobre las diferencias entre estas.

5. REFERENTES

Al tratarse de un trabajo que explora el folclore, es difícil encontrar referentes, puesto que la esencia del propio proyecto se basa en el desarrollo de unas criaturas que no tienen dueño, sino que son fruto de la imaginación y evolución de mitos y leyendas de diferentes culturas a lo largo del mundo. Este proceso de evolución y transmisión de registros, elimina la idea de un autor en el que inspirarse para realizar una proyección artística, es por eso por lo que mis referentes se centran más en el estilo artístico y aspectos formales que me han inspirado para el desarrollo en mi obra.

5.1 ARTISTAS

5.1.1. Leonardo Da Vinci

Mi principal referente artístico es Leonardo Da Vinci. Su estilo reúne toda la esencia del Renacimiento y tiene todos los componentes que buscaba para mi obra, desde la creatividad y estética hasta la técnica y precisión para el dibujo.

Lo primero que me viene a la cabeza cuando pienso en un dibujo de la Antigüedad, siempre son obras de Da Vinci como el “Hombre de Vitruvio” o cualquiera de sus dibujos anatómicos. Esto me ha llevado a preguntarme cuál es la característica de estas obras que me provoca esa conexión con la Antigüedad. La primera y más evidente es porque realmente se trata de un artista clásico que lleva muerto quinientos años. Sin embargo, su estética presenta una serie de características y aspectos formales que refuerzan esta relación.

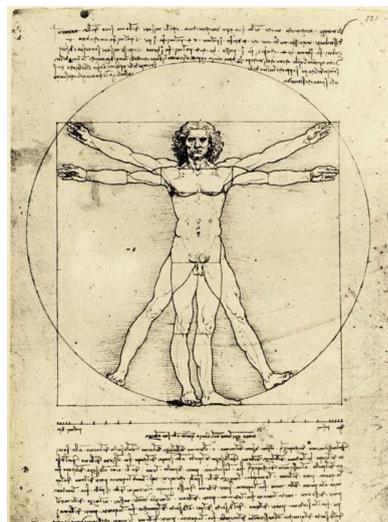


Fig. 10. Leonardo da Vinci
Hombre de Vitruvio
 1492
 Italia
 34,4 cm x 25,5 cm



Fig. 11. Leonardo da Vinci
Dibujos anatómicos
 Finales del S.XV
 UK
 29,2 cm x 19,8 cm

Su detallada precisión para la línea y el dibujo académico, evocan una época en la que la búsqueda del conocimiento era la ley de vida de los artistas y científicos de la época. Esto ha generado una estética de perfección técnica y apuntes que mezcla el arte con la creatividad y exploración del conocimiento. Precisamente esto es justo lo que quiero captar en mi trabajo, a final de cuentas lo que pretendo es buscar una estética que represente la imaginación, búsqueda de conocimiento y que nos recuerde a una época pasada, justo las características que el Renacimiento y el dibujo de Da Vinci presentan.

Otra de las características que resultan especialmente relevantes para mi proyecto y que podemos encontrar en obras de Da Vinci es el uso del texto junto a la imagen. La obra no trata de ser solamente una pieza artística, sino que también tiene como objetivo aportar conocimientos, para ello utiliza la imagen para apoyarse sobre el texto y el texto para dar contexto a la imagen. Esta conjugación de elementos fortalece la conexión de mi obra con un formato renacentista que, a su vez, también apoya mi intención de evocar Antigüedad en el trabajo.

La trama es un aspecto formal que dota a los dibujos de Da Vinci de un estilo muy académico. Estos trazos destacan la volumetría de las formas, lo que dota al dibujo de características que lo vuelven más realista. Además, establecen el claroscuro de aquello que se dibuja haciendo que tenga un componente más artístico y clásico. De nuevo, lo académico aporta una idea de búsqueda de conocimiento al trabajo por lo que también ha sido de ayuda para el desarrollo visual de la estética.

Por supuesto también hay motivos más evidentes a simple vista como puede ser el uso de papeles con texturas y colores que relacionen directamente la obra con una de las características de los dibujos viejos.

Todos estos componentes convierten a Da Vinci en el referente más relevante, puesto que cada uno de sus aspectos son características que han potenciado mi trabajo hasta el resultado que quería conseguir.

5.1.2. Lee Killust. Corea del Sur 1983

Siguiendo con algunos aspectos formales, este artista coreano muestra un estilo de pintura y dibujo en el que la dirección de la trama y la volumetría son su particularidad más potente. Cada trazo sigue la dirección del volumen, dotando al dibujo de algo de realismo y que también provoca que se generen las luces y las sombras. Aunque en su producción encontramos pinturas muy expresivas, es más en el dibujo donde pretendo centrarme debido al uso de estas tramas con el lápiz y estética.



Fig. 12. Lee Killust
Traditional Hairdo for Korean women
2020
50 cm x 70 cm



Fig. 13. Lee Killust
Sin título
2019
50 cm x 70 cm

En sus trabajos de dibujo a lápiz, en ocasiones deja que las tramas formen el dibujo, dejando de manera confusa partes de la representación. Considero este recurso como una herramienta que en determinadas situaciones puede ser muy interesante, sobre todo para partes de alguna ilustración más lejanas o secundarias donde el nivel de detalle se pierde.

En mi proyecto podemos encontrar reflejos de estos dos elementos, aunque más adaptados a mi estilo y a lo que el propio proyecto representa, ya que, aunque se trata de un dibujo artístico, no me gustaría perder el componente académico del que hablé anteriormente.

5.1.3. Makohouse – Kim

En este artista que se mantiene bastante en el anonimato encontré una inspiración, de nuevo, para la trama del dibujo. De alguna manera combina la idea de que la trama siga el volumen con un dibujo con algo más de aire. No ejecuta todo el dibujo con estas tramas, sino que más bien las utiliza en algunos tonos medios y sobre todo en los oscuros. Esto hace que el dibujo respire algo más y no esté sobrecargado, lo que me pareció más interesante para una estética artística, pero también centrada en un trabajo más técnico.



Fig. 14. Makohouse
Sin título
2022
11,5" x 14,325"



Fig. 15. Makohouse
Sin título
2024
11,5" x 14,325"

5.2 EL CINE Y LA CULTURA POPULAR

La cultura popular que he consumido desde que era un niño ha dejado en mis memorias un imaginario de criaturas del folclore con las que estoy plenamente familiarizado. La educación juega un papel especialmente relevante a la hora de enfocar nuestros gustos desde que somos pequeños, lo cual ha hecho que vincule la fantasía con esta serie de criaturas más que con otro tipo de creencias más ligadas a los mitos de dioses. He crecido con películas como "Narnia" o "El señor de los anillos" entre otras, las cuales presentan un colectivo de criaturas muy interesantes y que, más bien, están relacionadas con el bosque.

Estos seres aparecen en las películas y series como habitantes de lugares también muy fantásticos y, en muchos casos, conviven con los humanos como si fueran una raza más en nuestro mundo. En mi opinión esta característica hace que el espectador desarrolle una cercanía con este imaginario de seres, debido a que no presentan una distinción inalcanzable entre deidades y humanos como en el caso de la mitología egipcia. Es complicado imaginarse una aventura en la que eres colega de Zeus, sin embargo es más familiar inventarse historias en las que convivimos con un mundo mágico rodeados de criaturas como hadas, gnomos, centauros, etc.

También he consumido cine que desarrolla mitos y leyendas como "Troya" o "Excalibur". No obstante, estos relatos a pesar de ser muy interesantes, presentan historias en las que sabemos lo que va a suceder de alguna manera. Al fin y al cabo, son una especie de representaciones de sucesos que tuvieron lugar en algún momento. No obstante, los universos de las películas con las criaturas que han sido ejemplificadas anteriormente, abren una ventana a la imaginación para desarrollar historias nuevas. Esto es un factor determinante que no encontramos de la misma manera en leyendas relacionadas con deidades, ya que nos desbloquean la capacidad de usar la creatividad e imaginarnos a nosotros como los protagonistas que viven en estos universos.

Estas características han hecho que me enamore de este tipo de universos y que ahora forman parte de un imaginario con el que me resulta especialmente satisfactorio trabajar.

5.3 LOS VIDEOJUEGOS

La industria del videojuego ha ido evolucionando a pasos agigantados desde que tengo uso de la memoria. Esto ha hecho que ahora los desarrolladores sean capaces de crear títulos muchísimo más elaborados, en los que se crean mundos fantásticos en los que el jugador puede sumergirse. Esta última palabra me parece especialmente relevante, ya que nos dota de la capacidad para inmergirnos en estos mundos y vivirlos de manera más profunda que con la imaginación. Este factor desarrolla más la capacidad para convivir de alguna manera con este universo mágico del folclore.



Fig. 16. Baldur's Gate III
Portada del Baldur's Gate III
2023

5.3.1. Baldurs Gate III

He jugado cientos de videojuegos a lo largo de mi vida, sin embargo, me gustaría destacar el papel que ha tenido últimamente "Baldurs Gate III" para mí. Este videojuego se inspira en el juego de rol clásico "Dungeons and Dragons" para desarrollar un vasto mundo en el que los jugadores se sumergen. Precisamente, la característica que ha popularizado este videojuego es la libertad con la que dota al jugador para involucrarse con la historia, los personajes y los entornos. Se trata de un título en el que cada conversación y paso que conlleva una decisión que tendrá consecuencias en el desarrollo de la aventura. Esto dota al videojuego de un realismo como si de la vida misma se tratara, en la que tus actos tienen consecuencias e influyen en tu relación con el entorno. Todo esto sumado a un colectivo de criaturas fantásticas que conviven con los humanos como razas que siempre han estado ahí, hacen que pueda vivir de alguna manera una de esas aventuras mágicas que imaginaba de pequeño.

5.3.2. Skyrim

Zambullirse entre las razas de un mundo fantástico parece una aventura muy bonita, sin embargo, no debemos olvidar que existen otro tipo de criaturas que encarnan miedos y peligros. En "Skyrim", aunque también encontramos un colectivo de criaturas que conviven con los humanos, también hallamos otras que presentan un peligro para el jugador. Seres como los dragones, los ogros o los gigantes; son criaturas que en algún momento el jugador debe enfrentar para superar su aventura, sin embargo, estos retos pueden suponer momentos de mucha tensión. Esta particularidad siempre me ha resultado interesante, es por ello por lo que mi proyecto está compuesto de estas dos variantes: criaturas fantásticas y los denominados monstruos.



Fig. 17. Skyrim
Concept art del Skyrim
2011

6. PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

Para la elaboración de este trabajo de final de grado se ha trabajado simultáneamente con la parte práctica y teórica. Por ello desarrollaré por puntos mi proceso de trabajo en el que mezclo estas dos prácticas de manera conjunta. Como he mencionado previamente, mi trabajo trata de una serie de páginas que presentan ocho de las criaturas más interesantes del folclore europeo. La idea es clara, sin embargo, hay aspectos como la elección de las criaturas, la estética o la información que se muestra, que han necesitado de un proceso para llevarlas a cabo. Es por eso por lo que he producido la obra siguiendo la siguiente metodología.

6.1 FASE DE ESTUDIO TEÓRICO

La primera fase de cualquier desarrollo creativo casi siempre es la búsqueda de ideas e información que ayuden a establecer las bases para el desarrollo de la producción. En mi caso ya tenía clara la idea del proyecto por lo que el primer componente que necesite fue determinar aquellas criaturas que iban a componer mi trabajo.

En primer lugar, traté de documentarme correctamente sobre las criaturas que formaban parte de la cultura europea. Algunas de ellas fueron algo complicadas de estudiar puesto que como hemos podido ver, algunas criaturas aparecen en diferentes culturas. Otras sin embargo no eran tan interesantes o presentan complicaciones como, por ejemplo, ser muy poco populares.

6.1.1. Proceso de selección

Con una amplia gama de criaturas definida, era necesario establecer aquellas que podían ser más interesantes para el proyecto. Por eso ha sido necesario tener en cuenta aspectos como el aspecto visual y la historia de cada uno de estos seres.

Se realizó una primera selección de unas veinte criaturas, donde tuve en cuenta aspectos como los mencionados anteriormente, así como la dificultad para ilustrarlas o la búsqueda de información, puesto que es más fácil encontrar textos que hablen de sirenas antes que otros que hablen sobre el neck (una criatura originaria de Dinamarca) o las damas blancas (*dames*

blanches, originarias de Francia). Estas primeras veinte criaturas fueron: dragón, leprechaun, hada, grifo, Krampus, gigante, gnomo, elfo, Baba Yaga, gárgola, gólem, duende, el coco, troll, sirena, kraken, vampiro, hombre lobo, dríada y unicornio.

Posteriormente estudié las características de todas estas criaturas para establecer un orden de prioridades, de manera que las más relevantes irían delante. Con este método, si no me daba tiempo a realizar todas las que quería, no se quedarían fuera del trabajo aquellas que podían resultar más interesantes.

Además de esto, me pareció oportuno contar con opiniones externas. En este caso me entretuve en juntar a amigos cercanos con los que comparto esta pasión por las criaturas del folclore popular, para pedir una segunda opinión sobre el orden de prioridades que había establecido anteriormente. Esta práctica, no solo me hizo pasar un buen rato, sino que fue de gran ayuda puesto que, sin darme cuenta, me había cerrado inconscientemente y estaba mayoritariamente priorizando las criaturas que yo más conocía. Además, esta conversación dio lugar a un debate sobre si realmente estaba haciendo lo correcto en abarcar tantas criaturas, puesto que muchas de ellas resultaban bastante similares, como es el caso del gnomo, el duende y el leprechaun. Esto me abrió la mente a la posibilidad de recortar en ilustraciones y optar por la variedad, aunque no fue hasta más adelante en el proceso que me decanté por esta decisión.

6.2 METODOLOGÍA PRÁCTICA

En esta fase del proyecto, consideré oportuno iniciar primeramente con una búsqueda de estilo y estética que concordaría con la idea que estaba desarrollando. En parte tenía claro el aspecto general que quería mostrar, por lo que procedí a realizar pruebas de estilo con un boceto que realicé de un grifo y un texto que lo acompañase.

6.2.1. Estilo gráfico y estética

Probablemente este era el aspecto más relevante para el resultado del proyecto. Si no conseguía un estilo acorde con mis intenciones, podía no expresar correctamente conceptos de mi interés como el dibujo académico o la estética antigua. Por ello reflexione sobre estilos gráficos que me recordaran a épocas pasadas y me vinieron imágenes de Da Vinci a la cabeza. Ya he hablado de lo que este podía aportarme al trabajo, por lo que no pretendo reiterarme

aquí, sin embargo, quiero recalcar la importancia de este referente en mi búsqueda por una estética antigua.

En mi primer dibujo del grifo conseguí captar un aproximamiento de lo que buscaba, sin embargo, había otros aspectos formales que debía definir antes de desarrollar un estilo final más definido.

6.2.2. Maquetación

En las primeras pruebas iba por buen camino, pero no terminaba de encontrar un tipo de maquetación que fuera acorde con el resultado que esperaba. Primeramente, planteé un formato horizontal, puesto que pensé que dotarían las páginas de más espacio para manejar el texto y la imagen. No tardé mucho en descartar este formato, pues el trabajo se estaba convirtiendo en un proyecto más relacionado con el diseño y estaba perdiendo aspectos como el dibujo antiguo y académico o ese aspecto que tienen los apuntes de Da Vinci.



Fig. 18. Primera prueba de maquetación
Página 2, El grifo

Después de descartar un dibujo terriblemente malo del vampiro, probe con un lavado de cara y formato en la ilustración del troll. Esta, ahora en vertical, me

transmitía características más parecidas a lo que estaba buscando, sin embargo, todavía se veía muy simple.

Busqué referencias de libros y enciclopedias antiguas, así como páginas de libros antiguos que tuvieran algún tipo de representación visual de criaturas. Encontré que algunas usaban elementos para decorar las páginas como marcos o pequeños dibujos sobre los que situaban los títulos y elementos importantes. No tardé mucho en hacer algunas pruebas hasta que di con mi primer aproximamiento al resultado final. Posteriormente pulí algo más el estilo de dibujo que estaba siguiendo y junté todos estos elementos en la primera página definitiva que me servirá como referencia base para las demás ilustraciones.

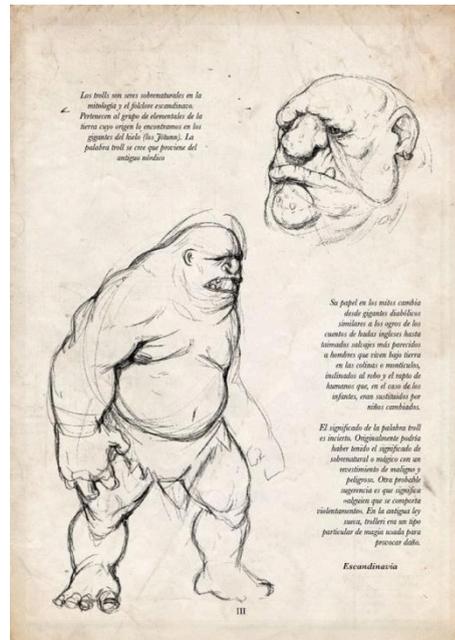


Fig. 19. Segunda prueba de maquetación
Página 2, El Troll



Fig. 20. Maquetación definitiva
Página 2, El Troll

Aunque he tratado de mantener el dibujo y la estética iguales en todo el proyecto, es cierto que cada ilustración variaba el espacio con el que disponía para el texto. Es por ello que al mismo tiempo que dibujaba, probaba diferentes colocaciones del texto para componer cada página acorde a sus necesidades. A causa de esto, algunas maquetaciones son algo diferentes, como por ejemplo la del grifo o el gólem, las cuales tienen la particularidad de un dibujo más horizontal y por ello el texto está colocado de manera diferente a las demás.

6.3 PROCESO CREATIVO

Para el desarrollo de las criaturas, quería mantener la esencia del propio folclore. Con esto me refiero a conservar el concepto de imaginarse como son aquellas criaturas según te cuentan los relatos. Esta idea me fue complicada de ejecutar, puesto que la mayoría de estas criaturas las conocía de antemano y ya contaba con referencias de ellas. Aun así, traté de mantener esto de la manera más pura posible, realizando los bocetos tras leer detenidamente las descripciones y leyendas de estos seres. Posteriormente utilicé algunos apoyos visuales, puesto que también quería buscar un resultado profesional y detallado. Un ejemplo de esto puede ser la búsqueda visual de algún cuerpo femenino que me sirviera de referencia para la sirena, sumado a otras referencias de animales marítimos para la mitad inferior de esta. Otras criaturas como el dragón me fueron todavía más complicadas, puesto que contamos con pocas referencias de criaturas reales que se asemejen a estos monstruos.

6.4 REPLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

Al ir avanzando en la parte práctica, me di cuenta de que estaba incrementando inconscientemente el nivel de detalle de las ilustraciones, lo que hizo que retomara la idea que se me presentó durante la fase de selección. Eliminar las criaturas que resultaban más similares y optar por la variedad, provocó que pudiera centrarme en priorizar la calidad antes que la cantidad. Esta decisión causó que mi trabajo se tornara mucho más profesional y me permitiera descubrir el límite de mis capacidades con cada ilustración. De alguna manera esto se volvió una especie de reto para mí, puesto que llevaba tanto tiempo atendiendo a reglas y fechas para dibujar, que no había puesto a prueba mis capacidades desde hacía mucho tiempo. Esto sugirió un nuevo objetivo en mi trabajo, aunque también trajo como consecuencia algunas problemáticas con las que tuve que lidiar.

6.4.1. Problemáticas

La primera fue la reelección del formato. Primeramente, pensaba imprimir mi trabajo en formato A4, sin embargo este formato hace que se pierdan muchos de los detalles que ahora estaba realizando al elaborar más el resultado. La línea ahora era más fina y necesitaba aumentar el tamaño para poder apreciar todos los trazos del dibujo, por lo que simplemente opté por cambiar el formato a un A3.

Esto condujo a otro problema: la elección de presentación del proyecto. El planteamiento inicial era un libro a modo de bestiario que recopilaba veinte de las criaturas mencionadas anteriormente. El problema era que además de la reelección del tamaño, la reducción de la cantidad de páginas (que ahora eran ocho), concluyó en que presentar el trabajo en formato libro ya no era una opción tan válida. Es raro ver un libro en formato A3, además de que un libro de ocho páginas es más bien impensable. Al final esto resultó en la idea de presentar el proyecto como una serie de ocho láminas.

6.5 ASPECTOS FORMALES

6.5.1. *La línea*

La línea es el componente principal de cualquier dibujo, por lo que la elección de cómo iba a tratarla determinaría el resultado final de mi estilo. Al estar utilizando una herramienta digital (en este caso el Procreate del iPad pro de 2018), necesitaba encontrar un pincel que pareciera natural, puesto que no quería perder el aspecto tradicional del trabajo. Entre el repertorio de pinceles que trae el programa, encontré uno llamado Derwent que concordaba con aquello que buscaba. Realicé pruebas y acabados hasta que determiné que usaría este pincel con un grosor fijo de siete en todas las páginas para que no parecieran diferentes las distintas ilustraciones.

Para el acabado de esta, traté de pulir hasta el más mínimo detalle cada trazo y cada línea. Estas siguen el movimiento de la figura y su volumetría, además de que también forman parte de la sombra, puesto que no he utilizado mancha. También añadí un tono de color granate oscuro para que no fuera un negro demasiado puro y diera la sensación de artificial.



Fig. 21. Resultado final
Página VIII, El Leprechaun



Fig. 22. Resultado final
Página I, Las Hadas



Fig. 23. Ejemplo de desdibujado
Página III, El Troll

6.5.2. El desdibujado

El desdibujado es una característica que suelo utilizar mucho en los dibujos. Me permite descentrar la atención de zonas más lejanas o irrelevantes del dibujo para fortalecer las principales. También me ayuda a darle un toque más artístico a algunas ilustraciones. Podemos observar este aspecto en el brazo y la pierna del troll.

6.5.3. Texto y tipografía

Para el texto que acompaña cada una de las ilustraciones, he buscado información de las diferentes criaturas por diferentes fuentes y la he dividido en párrafos que me parecían especialmente interesantes. Por ejemplo, he tratado de evitar el exceso de tecnicismos como el origen del nombre y me he centrado en recopilar la información que describe a las criaturas y su mito. Esto hace que parezcan textos más folclóricos y no tanto información técnica sacada de internet. Consideraré la idea de escribir los textos personalmente, pero en realidad no es uno de los objetivos de mi trabajo el desarrollo de una práctica teórica, así que esto me permitió concentrarme más en el apartado artístico.

Primeramente, pensé en escribir a mano el texto, puesto que le da un carácter más artesanal. Realicé la prueba de tipografía en una de las pruebas que hice

para la búsqueda del estilo de dibujo, pero no me convencía así que quise probar con la herramienta del texto del programa.

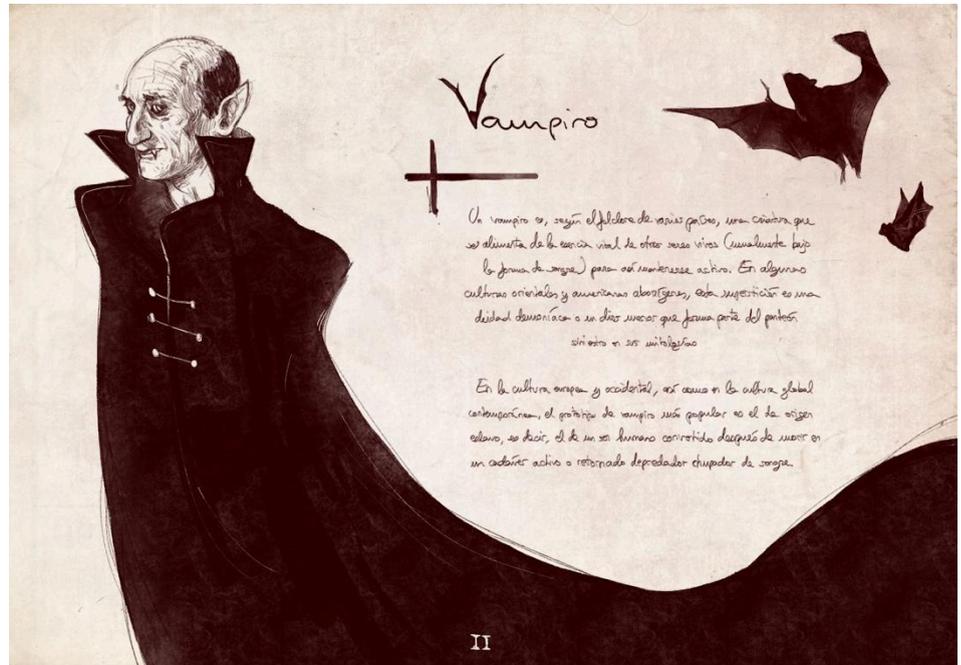


Fig. 24. Prueba de tipografía y dibujo del vampiro

siguiendo con la misma dirección que los demás, busque en el repertorio de fuentes alguna que se adecuara al estilo antiguo de los demás. Me decante por la tipografía *Baskerville* estilo *Italic*.

6.5.4. Tipo de papel

Fui por diferentes imprentas de Valencia en búsqueda de tipos de papel. La gran mayoría no tenían una calidad excelente y los dibujos quedaban algo borrosos, haciendo que detalles muy finos se perdieran. Por recomendación de un amigo acabé en Reprografía BV, una imprenta situada en la calle C/Castellón 8 (junto a plaza de toros) que además contaba con una página web donde podía ver los tipos de papeles que tienen.

Al llegar realicé pruebas con algunas ilustraciones que ya tenía terminadas, probé diferentes tipos de papeles como el papiro o el mate satinado que daban un resultado bastante bueno. Les pedí diferentes tipos de papeles reciclados y al final me decidí por uno de ellos que tenía bastante textura. Esto, no sólo me sirvió para hacer mi proyecto más ecológico, sino que también potenció el resultado al darle un aspecto más tradicional.

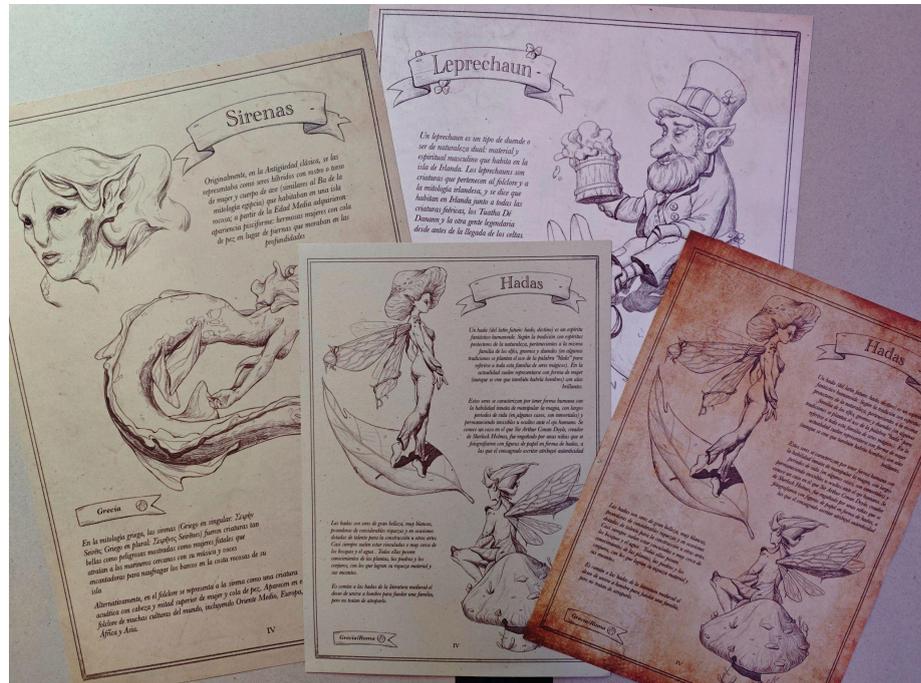


Fig. 25. Primeras pruebas de papel

Algunas de las impresiones las pedí en A4, ya que aunque había decidido hacerlas más grandes por el aumento de detalle, quería juzgarlo por mis propios ojos y no solo por suposiciones. El resultado fue el esperado, se pierden demasiados detalles y los textos eran más difíciles de leer puesto que había aumentado el tamaño de estos tras el cambio de formato.

Para el fondo de las páginas había añadido una imagen con textura de papel para darles textura, por lo que probé a quitarla ahora que el propio papel ya era bastante poroso y texturizado. Aunque quedaba bastante bien solo con la textura del papel, me gustó más el resultado con la imagen, por lo que finalmente volví cuando terminé la parte práctica e imprimí todas las páginas.

7. CONCLUSIONES

El desarrollo de este TFG me ha hecho reflexionar sobre todas las cosas que he aprendido durante estos 4 años de carrera. Aunque no trataran el mismo tema, me he dado cuenta de que cada asignatura ha aportado de alguna manera su granito de arena a mi aprendizaje. Aunque en algunas ocasiones he pensado que algunas de ellas han sido irrelevantes y no me habían aportado nada, me he dado cuenta de que, aunque sea por una mínima cosa, todas se han buscado algún hueco en mi desarrollo.

Otras de ellas han sido experiencias que han sido directamente el motivo por el que hoy en día estoy haciendo este proyecto. Valoro mucho el trato y la experiencia que viví en la asignatura de primero Tecnologías de la imagen 1, impartida por Hugo Muñoz. En esta, tuvimos la libertad de hacer el proyecto que nosotros quisiéramos, y fue aquí donde realicé un pequeño bestiario de mitología nórdica con el que disfruté mucho. Otro ejemplo es mi paso por la asignatura de tercero Morfología estética, impartida por Enrique Millán. En esta estuve muy agusto y pude sacar mi lado más friki gracias a la personalidad de Enrique y los ejercicios que nos planteaba. En esta asignatura siempre ha estado presente la fantasía y las criaturas que me han inspirado tanto y con las que ahora estoy trabajando.

No todas las experiencias han sido buenas, puesto que una de las cosas que me tenían más frustrado era la poca libertad que permitían algunas asignaturas. Muchas de ellas estaban atadas a demandar ciertos criterios para los ejercicios que restaban mucho la libertad creativa del alumno. Esto ha hecho que llevara mucho tiempo sin tener la libertad de elegir un proyecto y ejecutarlo a mi manera. Por ello uno de los objetivos más importantes de este proyecto para mí, era conocer hasta donde llegaban mis capacidades ahora que no estaba atado a normas para la producción artística.

Creo que he conseguido cumplir todos los objetivos que me había planteado en mayor o menor medida. Lo más importante es que he sido capaz de aprender mucho sobre el tema que iba a tratar y sobre mí mismo, puesto que ahora conozco mejor mis capacidades artísticas, así como otras con las que no contaba como mi capacidad de reflexión sobre temas más complejos.

En cuanto a aspectos más visuales, estoy conforme con el resultado de la producción artística. He pasado por momentos de dudas y replanteamientos

del proyecto, sin embargo, la experiencia ha resultado en un trabajo que estoy orgulloso de poder enseñar y decir que es mío.

8. BIBLIOGRAFÍA

Borges, J.L. (1957). *El libro de los seres imaginarios*. Fondo de cultura económica.

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 26). Dragón. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Drag%C3%B3n>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 10). Gólem. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/G%C3%B3lem>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 7). Grifo. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Grifo>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 14). Hada. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Hada>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 23). Kraken. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Kraken>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 29). Leprechaun. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Leprechaun>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 5). Sirena. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Sirena>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, May 2). Trol. Wikipedia, La Enciclopedia Libre. <https://es.wikipedia.org/wiki/Trol>

Conceptualia-Adm. (2023, May 26). Definición y concepto de Folklore | *Conceptualia*.
<https://conceptualia.es/cultura-y-sociedad/cultura/folklore/>

Díaz G. Viana, Luis. “Sobre el folklore en la actualidad y la pluralidad en la lectura”, en *Revista OCNOS* nº 1, 2005, p. 35 - 42.

Images, N. D. A. (2022, October 28). Mitos, creencias y medias verdades; ¿de dónde viene nuestro miedo a los vampiros? *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.es/ciencia/vampiros-mitos-creencias-verdades-miedos>

Jáuregui, R. M. (2000). Cultura, ética y folklore. *Redalyc.org*. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=70511228009>

Kuko, W. J. (2022, August 15). El Folclor en la promoción y educación cultural. *wiljimenezkuko.com*. <https://www.wiljimenezkuko.com/post/el-folclor-en-la-promoci%C3%B3n-y-educaci%C3%B3n-cultural>

9. ÍNDICE DE IMÁGENES

Fig. 1. Louis Huard. Gigante Skrymir y Thor, 1900 (Pág. 9).

https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Louis_Huard_-_Giant_Skrymir_and_Thor.jpg

Fig. 2. JRR Tolkien. El señor de los anillos, 1954 (Pág. 11).

Fig. 3. Esfinge de Giza, 2500 a.C. (Pág.13).

<https://www.historylatam.com/civilizaciones/descubren-en-egipto-una-esfinge-sonriente-y-con-hoyuelos-imagenes>

Fig. 4. Andrés Alcántara. Fragmento del muro de los nueve dragones, 1771 d.C (Pág. 14).

<https://www.artistasdelatierra.com/obra/108050-Drag%C3%B3n-chino.html>

Fig. 5. Wizards of the Coast. Sin título, 1990 (Pág. 14).

<https://www.wattpad.com/154637291-bestiario-drag%C3%B3n-europeo>

Fig. 6. Imagen de ejemplo del chupacabras. HowStufWorks. Sin título, 2001 (Pág. 15).

<https://es.wikipedia.org/wiki/Chupacabras>

Fig. 7. Imagen sacada de la película *Nosferatu*, 1922 (Pág. 15).

Fig. 8. Representación artística de una sirena en Europa de Herbert James Draper. Ulises y las Sirenas, 1909 (Pág. 16).

https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Herbert_James_Draper,_Ulysses_and_the_Sirens.jpg

Fig. 9. Representación antigua de una Ningyo. Sin título, 1805 (Pág. 16).

https://historia.nationalgeographic.com.es/a/sirenas-vascas-japonesas-rusas-mas-alla-la-sirenita-cuento_19665

Fig. 10. Leonardo da Vinci. Hombre de Vitruvio, 1492 (Pág. 18).

https://es.wikipedia.org/wiki/Hombre_de_Vitruvio

Fig. 11. Dibujos anatómicos de Leonardo da Vinci, Finales del S.XV (Pág. 18).

https://arthive.com/es/leonardodavinci/works/308247~Anatomical_drawings_of_shoulder_men

Fig. 12. Lee Killust. Traditional Hairdo for korean women, 2020 (Pág. 20).
<https://www.instagram.com/leekillust/>

Fig. 13. Lee Killust. Sin título, 2019 (Pág. 20).
<https://www.instagram.com/leekillust/>

Fig. 14. Makohouse. Sin título, 2022 (Pág. 21).
<https://www.instagram.com/makohouse/>

Fig. 15. Makohouse. Sin título, 2024 (Pág. 21).
<https://www.instagram.com/makohouse/>

Fig. 16. Portada del *Baldur's Gate III*, 2023 (Pág. 23).
<https://baldursgate3.game/>

Fig. 17. Concept art del juego Skyrim, 2011 (Pág. 23).
<https://archive.org/details/elder-scrolls-v-skyrim-collectors-edition-artbook/page/149/mode/2up>

Fig. 18. Primera prueba de maquetación. Página 2, El grifo (Pág. 26).

Fig. 19. Segunda prueba de maquetación. Página 3, El Troll (Pág. 27).

Fig. 20. Maquetación definitiva del troll. Página 2, El Troll (Pág. 27).

Fig. 21. Resultado final del leprechaun. Página VIII, El Leprechaun (Pág.30).

Fig. 22. Resultado final de las hadas. Página I, Las Hadas (Pág.30).

Fig. 23. Ejemplo de desdibujado en la ilustración del troll. Página III, El Troll (Pág. 30).

Fig. 24. Prueba de tipografía y dibujo del vampiro (Pág.31).

Fig. 25. Primeras pruebas de papel (Pág. 32).