



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



FACULTAT DE BELLES
ARTS DE SANT CARLES

UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA

Facultad de Bellas Artes

Anatomía y Terror

La relevancia de la Anatomía Artística en el diseño de
criaturas

Trabajo Fin de Grado

Grado en Bellas Artes

AUTOR/A: Martínez Maicas, Irene

Tutor/a: Castillo Triguero, Juan Antonio

CURSO ACADÉMICO: 2024/2025

RESUMEN

Partiendo de los conocimientos tanto científicos como artísticos que engloba una disciplina como la Anatomía Artística, en este TFG se hace una investigación acerca de la relevancia que ésta tiene sobre su aplicación en el diseño de criaturas y personajes en dos géneros como son el fantástico y el de terror, enfocados hacia públicos diferentes.

El trabajo práctico que se ha hecho, por tanto, está directamente relacionado con el dibujo anatómico, la morfología del cuerpo humano y de los animales, el diseño de criaturas antropomorfas y su aplicación en los campos del concept art y la ilustración, realizado tanto con técnicas tradicionales de dibujo como en medio digital.

La metodología que se ha empleado hace referencia al proceso de estudio morfológico mediante el dibujo y a su aplicación en la creación de criaturas. Para ello se han tomado referentes fotográficos y obras artísticas, tanto propias como de distintos artistas de la historia del arte y reciente.

Las conclusiones a las que se ha llegado aluden a la importancia de conocer la forma del cuerpo humano y la de los animales en la formación artística mediante la materia de Anatomía en cualquier campo de las artes en los que sean claros referentes, y con la necesidad de trabajar tanto la experimentación como la creatividad a la hora de imaginar y deformar seres fantásticos.

Palabras clave

Anatomía Artística; Dibujo; Terror; Género fantástico; Diseño de personajes

SUMMARY

Based on both scientific and artistic knowledge that encompasses a discipline such as Artistic Anatomy, this TFG carries out research on the relevance that this has on its application in the design of creatures and characters in two genres such as fantasy and horror, focused on different audiences.

The practical work that has been done, therefore, is directly related to anatomical drawing, the morphology of the human body and animals, the design of anthropomorphic creatures and their application in the fields of concept art and illustration, carried out both with traditional drawing techniques and in digital media.

The methodology that has been used refers to the process of morphological study through drawing and its application in the creation of creatures. For this, photographic references and artistic works have been taken, both my own and from different artists from the history of art and recent.

The conclusions reached refer to the importance of knowing the shape of the human body and that of animals in artistic training through the subject of

Anatomy in any field of the arts in which they are clear references, and with the need to work on both experimentation and creativity when imagining and deforming fantastic beings.

Keywords

Artistic Anatomy; Drawing; Horror; Fantastic genre; Character design

AGRADECIMIENTOS

Gracias a Judith, por acompañarme y apoyarme durante el proceso en los momentos más bajos y estresantes de este trabajo.

Gracias a mi madre y a Clara, por respetar mis tiempos de trabajo e incitarme a llevarlo a cabo.

Gracias a Nerea y Stef, por acompañarme y apoyarme en mis decisiones y cambios de opinión. Por darme su opinión sobre mi trabajo y resolverme dudas.

Gracias a Javi, por los recursos de referentes dados casi en el último momento, que ha mejorado notablemente el resultado de trabajo.

Gracias a Juan Antonio, por su apoyo, consejos y material dado durante el transcurso de este trabajo. Sobre todo, gracias por su paciencia y comprensión.

ÍNDICE

1.	Introducción	4
2.	Objetivos	5
3.	Metodología	6
	3.1 Fases del Trabajo	6
	3.1.1 Conceptualización y Documentación.....	6
	3.1.2 Estudios anatómicos y trabajo de campo.....	7
	3.1.3 Producción artística.....	7
	3.2 Cronograma.....	8
	3.3 Mapa Conceptual.....	8
4.	Marco teórico	9
	4.1 Las materias de Anatomía Artística y Morfología.....	9
	4.2 El género fantástico y de terror.....	10
	4.2.1 El terror y la fantasía en las artes visuales.....	11
	4.3 El Dibujo Anatómico en las Bellas Artes.....	13
	4.4 La IA en la creación visual.....	16
	4.5 Diseño de personajes.....	17
	4.5.1 Proceso de construcción de las formas	18
	4.5.2 Expresiones faciales.....	18
	4.5.3 Color.....	19
5.	Referentes	20
	5.1 Criaturas mitológicas.....	21
	5.2 Series de dibujos animados.....	22
	5.3 Artistas.....	23
6.	Desarrollo y resultados del trabajo	24
	6.1 Conceptualización y documentación.....	24
	6.2 Estudios previos anatómicos y trabajo de campo.....	24
	6.2.1. La IA como parte del proceso.....	26
	6.3 Producción artística de las ilustraciones.....	27
	6.4 Descripción de los personajes.....	27
7.	Conclusiones	29
8.	Bibliografía	31
9.	Índice de figuras	33
10.	Anexos	34
	10.1 Ilustraciones y dibujos de las criaturas.....	34
	10.2 Correspondencia con los ODS.....	34

1. INTRODUCCIÓN

En este trabajo se aborda la creación de criaturas y personajes en base a los conocimientos que propone una materia como la Anatomía Artística y, por extensión la Morfología. Estas creaciones están directamente relacionadas con los géneros que se emplean en las artes visuales, más específicamente el fantástico y el de terror, pudiendo ser aplicables a los campos artísticos de la ilustración, animación, cómic, cine o videojuegos.

Este Trabajo de Fin de Grado nace de un gusto personal por la anatomía y el género de terror, tanto en el ámbito del cine como en las demás artes visuales. La primera idea que se planteó, y de la que parte este trabajo, se centraba en estudiar las diferentes estructuras óseas de distintas personas en relación con su personalidad y morfología externa.

Al querer hacer más personal este trabajo, se incorporaron más tarde el género de terror y las producciones artísticas propias. Por lo tanto, se pudo trazar un hilo conductor entre la anatomía y el terror cuyo eslabón radica en todas las producciones artísticas enmarcadas en este género, ya sean propias o de otros artistas.

Seguidamente se planteó hacer dos líneas de trabajo distintas dentro del marco anatómico y del género de terror previamente expuesto, cada una con un enfoque diferente. Por una parte, un diseño de criaturas estrechamente relacionadas con la anatomía, la mitología y el terror; y por otra, un diseño de personajes relacionados el género del terror, pero con una estética fantástica diferente.

De esta forma, es mi intención que quede constancia de la importancia del conocimiento de la Anatomía y la Morfología y su estudio en las Bellas Artes y el Diseño, tanto de la humana como animal, a la hora de representarlas con cualquier medio de los que se emplean profesionalmente en los campos de las artes figurativas.

2. OBJETIVOS

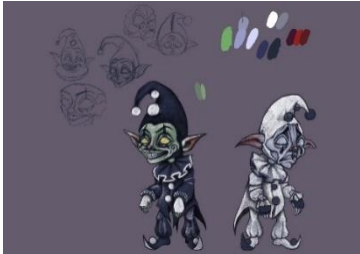


Fig. 1. Martínez, I. Variación de personaje. 2024.

El objetivo principal que se plantea en este trabajo, como se ha explicado anteriormente, es crear una serie de personajes basados en los conocimientos adquiridos en las asignaturas de Anatomía Artística y Morfología Estética en el Grado en Bellas Artes. Estas creaciones están enfocadas a dos tipos de audiencia: por una parte, el diseño de criaturas dirigidas a un público adulto; y por otra el diseño de personajes para un público juvenil.

Las criaturas están íntimamente enlazadas con el género de terror y presentan mayor iconicidad anatómica ya que han de resultar veraces en su posterior aplicación en campos artísticos como son el concept art para videojuegos o el cinematográfico.

Por otra parte, los personajes también están inscritos dentro del género del terror, sin embargo, están más relacionados con el ámbito y la estética fantástica, y presentan un menor grado de iconicidad, estando dirigida su representación a posibles aplicaciones posteriores como pueden ser el cómic, la animación, los videojuegos o la ilustración editorial.

Como objetivos secundarios podemos enunciar los siguientes:

- Realizar bocetos a modo de dibujos anatómicos para estudiar la morfología de las criaturas y los personajes con técnicas tradicionales de dibujo.
- Diseñar 4 criaturas con un grado mayor de realismo para un público adulto y el campo de los videojuegos realizando sus vistas principales en hojas de giro.
- Diseñar del mismo modo diseñar 4 personajes del género fantástico orientados a una audiencia juvenil.
- Realizar 4 ilustraciones con técnicas tradicionales aplicables a los campos de la editorial y cómic.
- Revisar los contenidos que se estudian en las materias de Anatomía Artística y Morfología Estética con el fin de poner de manifiesto la importancia de estudiarlos en profundidad en las Bellas Artes con fines profesionales actualmente.
- Interpretar y estilizar la anatomía y la morfología para crear personajes y criaturas que se ajusten a los códigos estéticos propios de las artes visuales actuales.

3. METODOLOGÍA

La producción de este Trabajo de Fin de Grado se ha dividido en tres fases con el fin de estructurar el transcurso del proyecto: conceptualización y documentación, estudios anatómicos y trabajo de campo, y producción artística. Una vez han estado claros y clasificados los elementos anatómicos y conceptos que se quieren trabajar, se han desarrollado los bocetos y se ha preparado la producción artística.

Como apoyo a la hora de realizar el trabajo han sido fundamentales dos herramientas: el cronograma y el mapa conceptual.

Para el desarrollo de la memoria y clasificación de los bloques temáticos, el mapa conceptual ha sido esencial para organizar y clasificar la información. Los contenidos recopilados han sido clasificados por bloques temáticos, cuya disposición aporta un gran apoyo visual y al mismo tiempo ayuda a ver la relación que guardan entre sí.

El cronograma se ha usado a modo de agenda, donde consta el tiempo que se le ha dedicado a cada fase de trabajo y los cambios que han surgido durante en el proceso.

3.1. FASES DEL TRABAJO

Como se ha dicho, el trabajo práctico se ha dividido en tres fases con el fin de estructurar el transcurso del proceso artístico:

3.1.1 *Conceptualización y documentación:*

En esta fase se ha hecho una búsqueda en Internet de los referentes y antecedentes sobre los que ha querido trabajar. Primeramente, se ha buscado la historia detrás de cada criatura mitológica y se ha recogido la información que describe su aspecto u otros detalles que puedan ofrecer pistas de éste. Así como pueden ser el hábitat, costumbres o alimentación. Para la otra línea de trabajo, se ha hecho una búsqueda de las series seleccionadas en el apartado de referentes. Se le ha prestado especial atención a la estética propia de los dibujos animados y las características que los distinguen de otros estudios de animación. Se han investigado las características del dibujo en sí, que conforma el estilo del dibujante.

Por otra parte, se ha revisado el material realizado durante la carrera de Bellas Artes, ya sean trabajos académicos u obra propia. Para el diseño de las criaturas, se han buscado bocetos relacionados con la anatomía y la estilización de esta. Por otra parte, para los personajes se han buscado bocetos con seres más relacionados con una estética fantástica y un el estilo propio, y no tan inscritos en el género del terror.



Fig.1. Martínez, I. Primer diseño de Marcelo. Xilografía. 2022.

3.1.2 Estudios anatómicos y trabajo de campo

Una vez recopilada la información, se ha acotado y clasificado según las dos líneas de trabajo. La línea más cercana a la anatomía y con más iconicidad, se ha utilizado para las criaturas. La más semejante a un estilo de dibujo animado y más relacionado con la fantasía, se ha usado para los diseños de los personajes fantásticos.

En el diseño de las criaturas, se han estudiado los tipos de anatomía que intervienen en cada criatura. Primeramente, se han estudiado por separado para luego poder realizar la hibridación de estas correctamente. Para ello, se han buscado sobre todo referencias fotográficas, ya que se han tomado como referencia animales de otros continentes y criaturas mitológicas. Seguidamente, se han construido los primeros bocetos mediante formas geométricas, simplificando las formas y volúmenes para construir una base sobre la que trabajar las partes más dibujísticas, como son la estructura interna y la volumetría muscular.

Por otra parte, para el diseño de los personajes fantásticos, se han desarrollado los bocetos escogidos de la obra propia realizada durante la carrera. Al igual que en las criaturas, se ha empezado por formas geométricas a modo de base. Cabe destacar que en estos diseños no se ha seguido estrictamente la anatomía, pero sí una proporción para que el personaje presente un equilibrio.

3.1.3 Producción artística

En esta última fase se cierra el proceso con una ilustración de cada diseño tamaño A4 hecha con tinta y grafito, donde la pose y la iluminación escogida para el personaje o criatura resaltan las características morfológicas más identificativas de cada uno. Por otra parte, se realizan ilustraciones en el medio digital donde se pueden apreciar las paletas de colores aplicadas a cada personaje o criatura, así como detalles de estos.

3.1 CRONOGRAMA

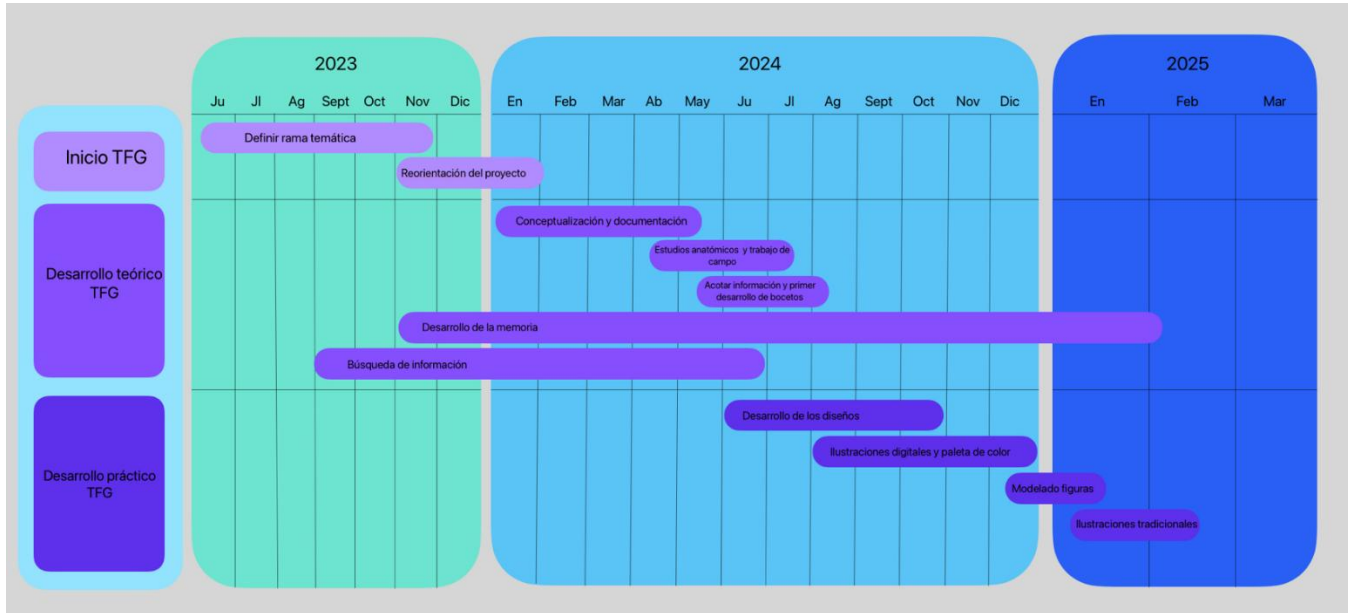


Fig. 3 Martínez, I. Cronograma. 2023.

3.2 MAPA CONCEPTUAL

<https://miro.com/app/board/uXjvKco4UYw=>

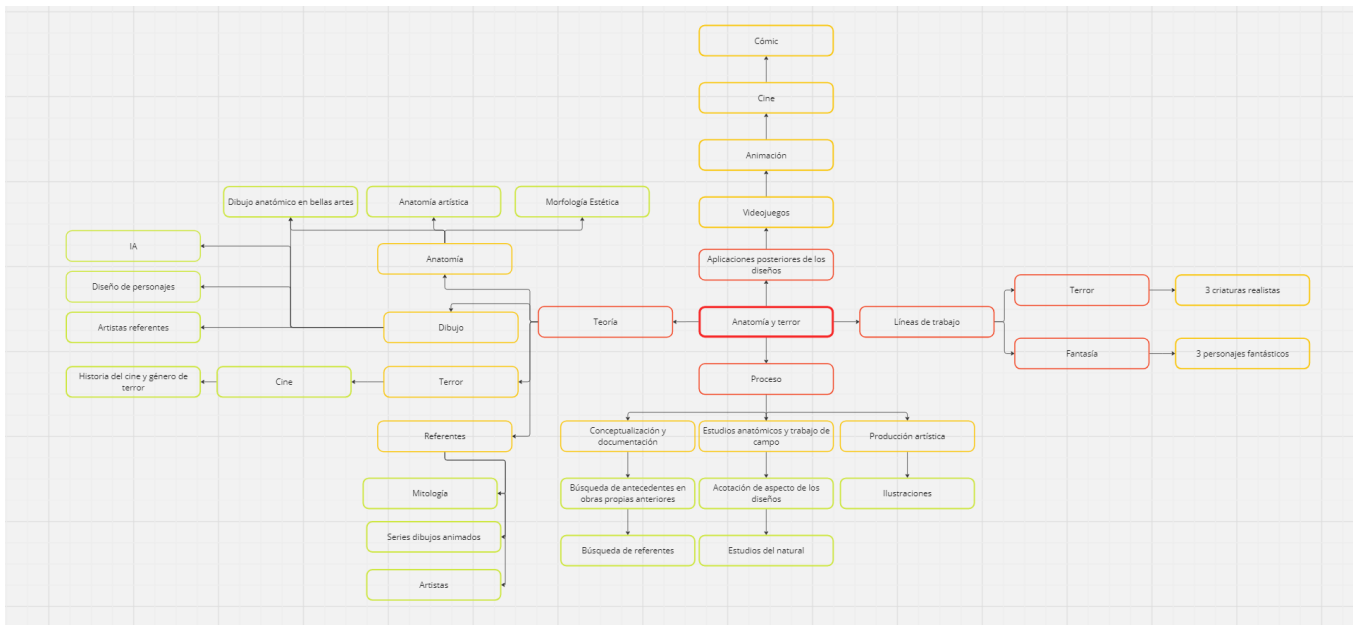


Fig. 4 Martínez, I. Mapa conceptual. 2023.

4. MARCO TEÓRICO

Los diseños elaborados han tenido como base los conocimientos académicos de las materias de Anatomía Artística y Morfología Estética. Además, también se tratan cuestiones como las estrategias utilizadas en el proceso de creación artística y la traslación de estos conceptos teóricos a la práctica.

4.1. LAS MATERIAS DE ANATOMÍA ARTÍSTICA Y MORFOLOGÍA ESTÉTICA

En el grado universitario de Bellas Artes, aparecen como asignaturas optativas Anatomía Artística y Morfología Estética en tercer curso. Son unas de las pocas materias que se centran en el entendimiento y estilización de la forma humana, y en ocasiones la animal.

La asignatura de Anatomía Artística se centra en asimilar los conocimientos básicos de la representación del cuerpo humano y cómo aplicarlo en el proceso de dibujo, profundizando en el entendimiento de las formas y la representación de los huesos, las articulaciones y los músculos. Para ello, se propone en primer lugar la geometrización y simplificación de las formas para entender su estructura y volumen mediante el Dibujo Anatómico.

Los bloques teóricos que se imparten en la asignatura de Anatomía Artística incluyen también artrología, biomecánica, tejido adiposo y variables morfológicas (edad, sexo, raza, entre otras), cuyo contenido complementa el de los bloques de osteología y miología. Estos contenidos aportan información muy útil para aprender a construir la figura humana con sentido tridimensional y con una mayor iconicidad a las representaciones, y así no caer en la copia de otros patrones representativos ya empleados por otros profesionales.

La Anatomía Artística debe ser entendida de dentro hacia fuera, de estructura a expresión formal¹. Por lo tanto, en esta asignatura, el primer bloque teórico es la Osteología, que es analizada, estudiada y representada por partes para luego ser estudiada en su conjunto. El bloque de Miología sigue este mismo proceso, donde se estudia el volumen de la figura mediante sus masas musculares simplificada sobre la estructura ósea ya proporcionada y encajada. Gracias a esto, se pueden comprender mejor las inserciones de los músculos sobre los huesos y, de esta manera poder estudiar después la biomecánica que ofrecen estos mecanismos óseos y masas musculares.

Son otros los contenidos que se imparten de manera superficial en la asignatura a causa de la falta de tiempo, como son el tejido adiposo y sus variaciones, cómo se relaciona éste con la estructura interna, la artrología y la biomecánica.

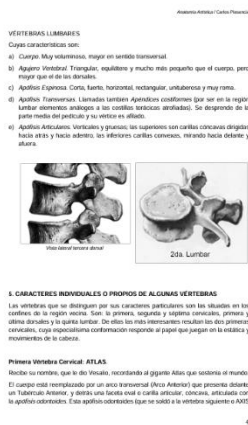


Fig. 5. Plasencia, C. Extracto de los apuntes de Anatomía Artística. 2023.

¹ Anatomía Artística, Carlos Plasencia. Dificultades y ventajas del estudio anatómico en las escuelas de Bellas Artes.

La materia de Morfología Estética indaga sobre todo en la interpretación de las formas exteriores del cuerpo y sus variaciones, teniendo en las bases conceptuales y las posibilidades interpretativas que ofrecen las formas en la representación tanto 2D como 3D. Es decir, algunos de los conocimientos que se imparten en Morfología Estética tienen una estrecha relación con los de la Anatomía Artística, ya que se basan en la forma humana. Por tanto, en esta asignatura se estudian las variaciones de la forma que puede presentar el cuerpo, como son su mímica facial, sus posibilidades de deformación provocando desproporciones, o también otras ramas estéticas basadas en la hibridación y en la creación de personajes estilizados y criaturas fantásticas. Así como también tiene en cuenta otras variables morfológicas como son la edad, etnia u origen, sexo, altura o peso.

Cabe destacar que la valoración de aspectos conceptuales como los anteriormente mencionados en este apartado, se transmiten con el acto de dibujar y requieren una preparación introspectiva y disciplinada que exige un período más o menos dilatado de asimilación². Este período, en el grado de Bellas Artes se prolonga durante seis meses cada asignatura, en el cual, esta información llega a asimilarse de manera superficial.

4.2 EL GÉNERO FANTÁSTICO Y EL DE TERROR

Desde sus inicios en la literatura, el género del terror siempre se ha servido de los miedos de la sociedad en sus tramas y personajes³. En su auge más alto, la literatura de terror cuenta con autores como Edgar Allan Poe, Mary Shelley y Bram Stoker, entre otros. Las obras literarias de dichos autores que exploran temas como la muerte, la locura y el mal, sentarían las primeras bases o pautas a seguir de este género para las adaptaciones cinematográficas posteriores.

En los inicios del cine, el género fantástico y el de terror se indagaron casi paralelamente. Algunas de estas primeras películas, como pueden ser *Metrópolis* (1926), *Nosferatu* (1922) o *el Gabinete del Dr. Caligari* (1920), tienen como protagonistas criaturas fantásticas con diversas caracterizaciones anatómicas. El ejemplo más evidente es el conde Graf Orlock, el vampiro de *Nosferatu*. Juegan con su aspecto externo y moldean su morfología dotándole de un aspecto demacrado y pálido, además de un alargamiento de las falanges a modo de garras, orejas desproporcionadamente grandes, dentadura afilada y descolocada, ojos hundidos y cejas pobladas.

Conforme va evolucionando el mundo del cine a lo largo de la historia, éste plasma los miedos de la sociedad y los temores colectivos de manera más directa. La temática del cine de terror se adapta a la sociedad⁴, adopta tanto sus acontecimientos como sus miedos.



Fig. 6. Conde Graf Orlock, *Nosferatu*, 1922. Vestuario hecho por Albin Grau.

² Castillo, J. A. El dibujo anatómico en la formación artística, pág. 74.

³ Origen de la literatura de Terror, "Libros Arcanos".

⁴ Apuntes de cine de Terror, pág. 8.



Fig. 7. Caracterización de antagonista en la película *Saw*, 2004.



Fig. 8. Freddy Krueger, antagonista de *Pesadilla en Elm Street*, 1984.

Empezando por las películas sobre distopías, éstas plasman el miedo al colapso social, ya sea inminente o lejano. Un ejemplo es *The Walking Dead*, que plantea la convivencia de una sociedad tras un cataclismo producida como consecuencia de la crisis climática y la expansión de un virus contagioso que tras morir infecta el cuerpo, a modo de muerto viviente. En esta serie televisiva es completamente necesario el conocimiento anatómico para caracterizar a los personajes infectados y realizar las escenas gore correctamente. Por otra parte, las películas sobre asesinos en serie tratan el miedo y la desconfianza al prójimo⁵, por lo que es común que sean los asesinos de estas películas sean asociados intencionadamente a personajes que presenten alguna deformidad física o alguna alteración en su morfología, como recurso para personificar el miedo o transmitir la maldad que poseen estos personajes. Claros ejemplos de esto son las sagas de *Saw*, donde el antagonista es un muñeco de ventriloquía; *Scream*, donde los asesinos llevan una máscara con las facciones alargadas, *Pesadilla en Elm Street*, donde el antagonista presenta una deformación facial a causa de quemaduras y garras metálicas en lugar de manos, o *Viernes 13*, donde al antagonista se le va deformando más el rostro conforme avanza la saga.

En la última década del siglo XX, empiezan a tomar casos reales de tragedias y sucesos trágicos como trama para las películas. Un ejemplo claro de esto es la película de Wes Craven, *Las colinas tienen ojos* (2003). El propio Craven explicó que se sirvió de un caso real en el que una familia en el siglo XVI comenzó a vivir en las montañas y sobrevivió a base de los asaltos que cometían a los transeúntes. Al recurrir a la endogamia, el número de la familia aumentó considerablemente, por lo que comenzaron a tener falta de alimentos y recurrieron al canibalismo hasta que los oficiales de la época los erradicaron⁶. En la película dirigida por Craven, distinguen a los personajes caníbales producto de la endogamia con rostros deformados y facciones distorsionadas.

Wes Craven pertenece al grupo de las 3C's del terror junto a David Cronenberg y John Carpenter. Estos tres autores se han convertido en referencias en el cine de terror por sus tramas, violencia explícita y el juego de la anatomía y morfología en sus personajes.

En cuanto a la literatura y la fantasía, todo se reduce a la existencia de sus mundos y en la forma en que se representan. Pueden ser mundos independientes como *Alicia en el País de las Maravillas*, *Las Crónicas de Narnia* o *Los Mundos de Coraline*. O por el contrario puede haber dos realidades donde una es la superior y la nuestra es la ficción, como en *Matrix*, o *el Show de Truman*.⁷

⁵ Íbid., pág. 13.

⁶Apuntes de cine de Terror, pág. 14.

⁷ Íbid., pág. 14.

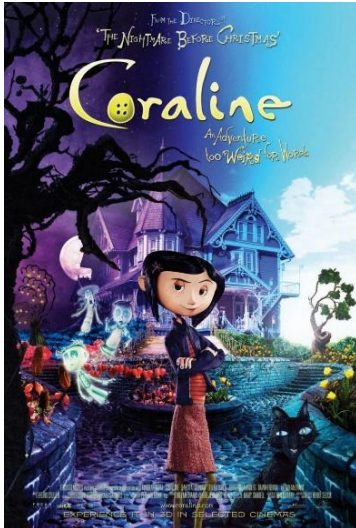


Fig. 9. Sellick, H. *Coraline*, 2009.

Así como en el terror, el género fantástico también requiere de los conocimientos de la anatomía, tanto humana como animal, para poder crear estos personajes híbridos tan característicos del género. Debido a esto, a la hora de producir estos personajes el trabajo recae en personas con conocimientos anatómicos independientemente de su medio de adaptación. Es decir, ya sea en medios digitales, de manera tradicional, mediante prótesis y maquillaje o stop motion, se requiere del conocimiento y comprensión de la forma humana para llevar a cabo estos diseños, ya que, a pesar de ser personajes estilizados, presentan una base anatómica. Un claro ejemplo se encuentra la serie *El cristal Oscuro*, donde la mayoría de los personajes son híbridos animales, o como ya se ha mencionado anteriormente, *Los mundos de Coraline*. Asimismo, otras producciones del Estudio Laika, donde los personajes con anatomía animal hablan y gesticulan de forma muy parecida a los humanos, y donde los personajes humanos presentan facciones y proporciones muy poco convencionales debido a sus deformaciones anatómicas y estilizaciones morfológicas.

4.2.1 El terror y la fantasía en las artes visuales

Siguiendo en el campo cinematográfico, destacan las producciones cuyo protagonista presenta ciertas estilizaciones morfológicas, como los ya comentados Freddy Krueger (Pesadilla en Elm Street) y Jason Voorhees (Viernes 13), a los que se suman otros personajes como Michael Myers, *La Llorona*, *La Monja*, *Alien*, el payaso de la película *It* y/o los cenobitas de la saga de películas *Hellraiser*.

En el ámbito de la fantasía y ciencia ficción encontramos series como son las de *Stranger Things*, *El Cristal Oscuro* y *El Gabinete de Curiosidades* de Guillermo del Toro, esta última vinculada al mismo tiempo con el género del terror. En estas series actuales encontramos diversos personajes que presentan importantes hibridaciones anatómicas humana y animal, deformaciones y/o estilizaciones de la morfología.

El conocimiento anatómico es crucial durante todo el proceso de creación independientemente del género a o el medio al que vayan destinados estos personajes o criaturas. La anatomía está presente desde los primeros diseños hasta la aplicación del diseño final en diferentes medios, como pueden ser digitales ya sea destinados a animación 2D o modelado 3D, mediante técnicas tradicionales de dibujo o bien con la aplicación maquillaje y prótesis en un actor real.

Asimismo, estos mismos diseños creados para películas son adaptables a otros medios audiovisuales, como es la rama de los videojuegos. Así lo demuestra el videojuego *Dead by Daylight*, que recoge a todos los personajes previamente mencionados entre otros diseños originales propiciados por los creadores, con la posibilidad de poder manejarlos y luchar entre ellos, recreando acciones que apelan a sus películas de origen.

4.3 EL DIBUJO ANATÓMICO EN LAS BELLAS ARTES

Resulta oportuno encabezar este apartado resaltando la importancia del dibujo anatómico en las Bellas Artes al igual que el artículo de Juan Antonio Castillo Triguero, en *El dibujo anatómico en la formación artística*:

“La representación del cuerpo ha sido un elemento clave en la historia de la formación artística desde la aparición de las primeras escuelas y academias renacentistas. (...) La comprensión de su forma ha sido una cuestión fundamental para poder representarlo e interpretarlo en sus obras con toda clase de técnicas y soportes. (...) Es necesaria una comprensión cada vez más avanzada y estructurada de los conceptos que encierra una forma tan compleja como la del cuerpo humano a la hora de estudiar sus lenguajes representativos como imagen en cualquier ámbito de aplicación artística.”

En la facultad de Bellas Artes, los alumnos realizan los primeros dibujos anatómicos durante los dos primeros años de carrera en las asignaturas de Dibujo, con la ayuda de modelos inertes como son estatuas de diferentes épocas de la historia del arte y modelos vivos en el segundo año; donde se abordan los factores representativos de manera superficial, como son el encaje y la proporción, el parentesco a la propuesta representada y la valoración del claroscuro. Sin embargo, los conceptos de la estructura interna y volumetría de la forma no toman la importancia correspondiente hasta casi finalizada la asignatura.

A consecuencia de lo anterior expuesto, se puede apreciar en los alumnos el hábito inconsciente de encajar el contorno de la propuesta, para seguidamente analizar el claroscuro y formas externas desde este punto de partida, ya sea una estatua, un o una modelo, una vértebra del aula de Anatomía o una referencia dibujística de otros autores.

Para aprender a representar de manera correcta el cuerpo humano y no caer en patrones repetitivos de dibujo como el anterior expuesto, se pueden recurrir a diversas herramientas, todas ellas recogidas en las asignaturas de Anatomía Artística y Morfología Estética.

Ambas asignaturas comparten los apuntes teóricos donde recogen los estudios anatómicos hechos a lo largo de la Historia del Arte, además, incorporan autores más cercanos a la enseñanza actual, que incluyen apoyos visuales de estudios gráficos orientados a la simplificación de formas y geometrización con el fin de comprender la estructura humana. Así lo señala Gottfried Bammes⁸:

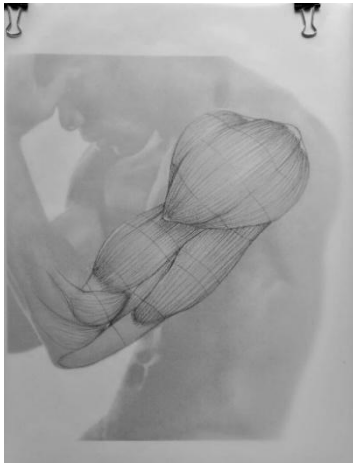


Fig.10. Martínez, I. Práctica artística en la asignatura de Anatomía Artística, 2023.



Fig. 11. Martínez, I. Práctica artística en la asignatura de Anatomía Artística, 2023.

⁸ Bammes, GOTTFRIED. The Artist's Guide to Human Anatomy, pág. 8.

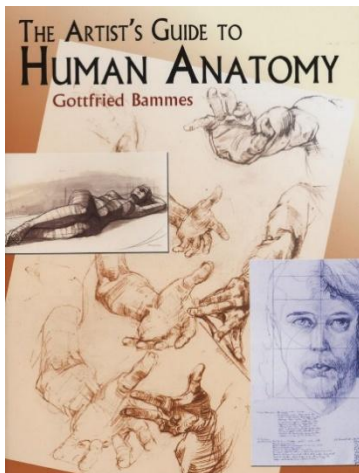


Fig. 12. Bammes, G. *The Artist's Guide to human Anatomy*, 2005.

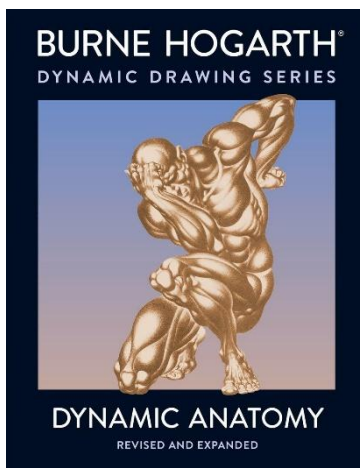


Fig. 13. Hogarth, B. *Dynamic Anatomy*, 2003.

“In order to understand how the human body functions, students must also familiarize themselves with the structure of its individual parts. Only close studies supported by analytical methods enable students to convey form and function as they interact. If, for example, you want to understand the essence of what happens to the form of the knee when it bends, you must have a thorough knowledge of the construction of the knee as regards form, components, structure and mechanics.”⁹

Es pertinente señalar que los autores mencionados en este apartado tienen en común la geometrización de formas, así como le dan mayor peso a los procedimientos gráficos e interpretativos con el fin de explicar visualmente cómo entender la construcción de formas anatómicas. Es por ello, que la construcción de las formas anatómicas se aproxima cada vez a la tridimensionalidad, sobre todo con el auge y desarrollo de los programas del 3D en los soportes digitales.¹⁰

Asimilar estas normas básicas de representación al inicio de la formación es esencial para el buen desarrollo de la práctica artística del propio estudiante, ya que, a lo largo de la historia, la figura humana ha recogido la visión más profunda de los conceptos socioculturales del arte, haciéndola la concentración expresiva más importante¹¹. En la formación artística, es necesario conocer estas bases teórico-prácticas para después decidir aplicarlo al propio estilo personal o prescindir de ellas¹².

Algunas de estas técnicas o normas de representación antes mencionadas, pueden ser el empleo de la perspectiva matemática y el claroscuro, las cuales permiten representar la profundidad y la iluminación en dos dimensiones. Sin embargo, un aspecto esencial para los artistas es el manejo de una perspectiva intuitiva como sistema de representación del mundo visual, derivado de la observación y la propia práctica de dibujo. Esto permite poder disponer los elementos que configuran la forma sobre cualquier soporte, que, junto a un claroscuro nos proporcionan una ilusión de realidad.¹³

Gottfried Bammes, Burnes Hogarth o Michael Lauricella son autores cuyas aportaciones son grandes referencias utilizadas entre los estudiantes que

⁹ *“Para comprender cómo funciona el cuerpo humano, los estudiantes también deben familiarizarse con la estructura de sus partes individuales. Sólo los estudios minuciosos respaldados por métodos analíticos permiten a los estudiantes transmitir forma y función mientras interactúan. Si, por ejemplo, quieres entender la esencia de lo que sucede con la forma de la rodilla cuando se dobla, debes tener un conocimiento profundo de la construcción de la rodilla en cuanto a forma, componentes, estructura y mecánica”.*

¹⁰ *Íbid.*, pág. 76.

¹¹ HOGARTH, BURNE. *Dynamic Anatomy*, pág. 43.

¹² *Íbid.*, pág. 70: *“In the fifteenth century, even the meticulous Dürer gave up (...) when he found out the ideal figure did not suit his art, while Michelangelo, and El Greco later, discarded it altogether to favor giantism and elongation in their figures (...).”*

empiezan a formarse en esta materia y los docentes que la imparten, especialmente en el campo de la Anatomía Artística en las Bellas Artes; por la manera de abordar analíticamente el problema desde el interior hacia el exterior, estudiando sus componentes individualmente y en conjunto, mediante simplificación gráfica de las masas y volúmenes de la forma humana para su fácil comprensión y posterior aplicación en el dibujo.

Cabe señalar la importancia de asimilar estos conocimientos y saber utilizarlos durante la práctica con medios tradicionales antes de pasar al ámbito digital. Estos instrumentos digitales no deben sustituir a los tradicionales, ya que además de ser un reflejo y simulación de éstos, requieren un período de adaptación para controlarlos con eficacia. Mediante ejercicios como la asunción del error y la repetición es la manera de adquirir estos saberes. De este modo, su posterior aplicación digital y las herramientas que este medio ofrece agilizarán en gran medida el proceso de creación. Como conclusión de este párrafo y del debate entre el medio tradicional y el medio digital se puede mencionar el siguiente extracto del artículo ya citado¹⁴:

“Dominar el dibujo es prácticamente imprescindible como el medio idóneo para experimentar a través de múltiples lenguajes con funciones que persiguen siempre la comprensión con objetivos distintos: uno la máxima esquematización, otros la fiel visualización. Es frecuente la búsqueda de recursos gráficos que den una idea de construcción volumétrica sólida de un ente vivo, con el apoyo de secciones lineales superficiales, texturas a base de tramas o claroscuro.”



Fig. 14. Canal de Proko, YouTube, 2025.

Actualmente se encuentran de manera *online* otros recursos utilizados por los alumnos, como son el canal de Proko en la plataforma de YouTube. Stan Prokopenko es artista y profesor, el cual ha hecho uso de estas plataformas online a modo de recurso para personas que quieren iniciarse en este ámbito. Tiene vídeos gratuitos en YouTube, así como en otras redes sociales como son Instagram, X (aún popularmente conocido como Twitter) y podcasts en Spotify. Además, también cuenta con diferentes cursos de manera online por diferentes precios. En este canal sube vídeos dibujando de manera digital y tradicional, explicando estrategias de dibujo semejantes a las explicadas en las asignaturas de Anatomía Artística y Morfología Estética, en un grado más familiar. Trata cuestiones como dibujar la profundidad en 2D, cómo jugar con la perspectiva de manera correcta y cómo construir la anatomía mediante volúmenes en figuras de 2D y 3D.

A pesar de la relevancia de la Anatomía en la creación artística, ésta ha ido perdiendo presencia en la carrera de Bellas Artes en comparación al siglo

¹⁴ *Íbid.*, pág. 79.

anterior. Lo que era la base de la formación artística en el pasado, actualmente es una asignatura optativa de la que muchos prescinden.

Por último, adquirir y asimilar estos conocimientos formales y expresivos de la figura humana implica también el conocimiento de otras problemáticas: por una parte, las relativas a su comprensión de su morfología en estado dinámico para comprender su fisiología, y por otra, las que tienen que ver con su representación gráfica. Es de crucial importancia conocer, asimilar y saber aplicar estos conocimientos antes de llevarlos al ámbito profesional en cualquier medio artístico, tradicional o digital, para el correcto desarrollo del proyecto que se quiera llevar a cabo.

4.4 LA IA EN LA CREACIÓN VISUAL

Recientemente, la Inteligencia Artificial se ha hecho sitio en el campo artístico por su capacidad de creación de imágenes. El trabajo con IA consta de dos procesos diferentes. Por un lado, un algoritmo se encarga de crear la imagen según los parámetros indicados por el usuario, normalmente mediante órdenes de texto conocidas como *prompts*. Por otro lado, otro algoritmo se encarga de analizar cómo es la imagen solicitada, tomando como referencia una enorme cantidad de imágenes similares ya existentes.

Esta herramienta ha sido muy utilizada entre diferentes usuarios en las plataformas digitales, entre las más conocidas están Midjourney y DALL-E de Open AI. La mayoría de estas pueden ser utilizadas pagando un plan de suscripción, aunque existen algunas IAs que ofrecen crear cierto número de imágenes limitadas gratuitamente, como son Craiyon, Texto a imagen o Dreamstudio. Sin embargo, al tener pruebas limitadas, cuando los resultados obtenidos empiezan a asemejarse a lo que se quiere obtener, la plataforma no permite crear más imágenes, de manera que, si se quiere seguir utilizando dicha plataforma, se ha de pagar un plan de suscripción.

Usar un sistema de creación de imágenes con IA en el proceso artístico aporta beneficios y presenta diversas desventajas para el artista.

Algunas ventajas que presenta esta herramienta pueden ser la inmediatez y agilidad de la creación de la imagen, así como la personalización que ésta permite, ya que el algoritmo se adapta a las indicaciones proporcionadas por el usuario. Además, es una buena herramienta para estudiar variaciones de una misma obra, en la que se pueden hacer varias pruebas de la paleta de color, deformar o cambiar las formas anatómicas y probar diferentes estilos pictóricos o dibujísticos. Las variaciones son aplicables tanto a obra propia como ya existente, además de poder hibridarlas entre ellas. Por otra parte, ofrece recursos artísticos a las personas que no disponen de ella.

Sin embargo, las IAs aún no llegan al nivel de los mejores diseñadores y artistas, ya que en la mayoría de las ocasiones presentan fallos anatómicos en sus creaciones y producen hibridaciones que no siguen una lógica. También se ha de tener en cuenta, que al ser una herramienta que aún está en desarrollo. A pesar de insertar correctamente el texto descriptivo, la Inteligencia puede



Fig. 15. Martínez, I. Imagen realizada por IA durante el proceso. 2024.

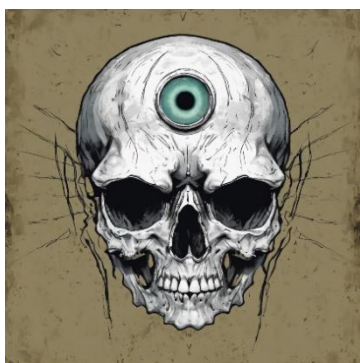


Fig. 16. Martínez, I. Imágenes realizadas con IA durante el proceso. 2024.



Fig. 17. Martínez, I. *Imágenes realizadas con IA durante el proceso*. 2024.

dar error y no producir ninguna imagen, ya sea por no introducir bien el comando, por alguna incoherencia mínima en el texto o alguna falta ortográfica en este. Del mismo modo, presenta dificultades a la hora de entender un contexto, entorno o concepto concreto, problema que sí pueden resolver los artistas y diseñadores.

Además, a pesar de poder personalizar los parámetros de la propuesta, la imagen resultante no será obra original, pues se basa en conceptos, patrones e imágenes ya existentes como previamente se ha comentado. Esto al mismo tiempo puede dar problemas con los derechos de autor, ya que, al basarse en obras ya creadas, este procedimiento puede ser considerado como plagio.

No obstante, la IA no debe ser vista como una amenaza para el artista creador, sino más bien como una herramienta disponible para el desarrollo de su obra. Este sistema facilita la visualización de imágenes que al artista le pueda suponer algún problema resolver, asimismo, le permite crear variaciones de la misma obra en un período de tiempo muy breve y le puede servir para buscar fuentes de inspiración y referencias artísticas. Actualmente diferentes plataformas como Canva, PicsArt y otras aplicaciones de edición disponen de una herramienta IA en sus softwares, así también como la IA del buscador Bing, Copilot.

Por lo tanto, se puede afirmar que los sistemas de creación de imágenes con IA son una herramienta en vías de desarrollo que puede permitir al artista ahorrar tiempo en el proceso proporcionándole nuevos recursos artísticos en el medio digital. No obstante, no es una herramienta lo suficientemente completa como para que recaiga en esta todo el proceso de creación, ya sea un diseño de personaje o una ilustración.

4.5 DISEÑO DE PERSONAJES

En el ámbito del diseño de personajes se recomienda tener un estilo propio ya que esto los hace únicos y es más probable que capte la atención de la audiencia. El estilo de un artista o diseñador viene implícito en su visión y forma de trabajar, pero se puede desarrollar mediante la investigación de otros artistas y a base de experimentar con los conocimientos adquiridos. También se puede desarrollar mediante la constancia, produciendo obra de manera incansable y rápida hasta hallar aquello con lo que el autor pueda identificar como su estilo propio.¹⁵

El diseño de un personaje tiene como objetivo ser percibido como real por la audiencia. Tanto en personajes realistas como cartoons, el espectador debe poder visualizar el esqueleto del personaje, por lo tanto, el artista debe tener un entendimiento básico sobre la anatomía.¹⁶

¹⁵ Creating stylized characters, foreword.

¹⁶ *Íbid*, pág. 14

El proceso de creación de un personaje se puede dividir en dos bloques: definir la idea original y valorar variaciones para éste. Esto, entre otros factores, ayudará a obtener un diseño sólido y memorable para el espectador.

Para desarrollar el primer bloque de diseño de un personaje, hay que tener en cuenta tres líneas de trabajo: las formas o proporciones, las expresiones faciales y el color.¹⁷

4.5.1. Proceso de construcción de las formas

Para empezar a diseñar un personaje hay cuatro puntos en los que el artista puede apoyarse para desarrollarlo:

- **Landmarks.** Estos son puntos clave del esqueleto que son apreciables desde la parte más externa del cuerpo y que ayudan a definir la superficie de éste. Algunos ejemplos son las clavículas y las espinas ilíacas anterosuperiores, ubicadas en la Pelvis.
- **Proporciones.** En el estilo que se suele emplear en muchos cómics tipo *Marvel* y en algunos cartoons, a los personajes masculinos se los presenta con un canon de hasta siete u ocho cabezas, a los femeninos con seis o siete cabezas y media, mientras que los superhéroes suelen presentar un canon de hasta nueve cabezas. Estas proporciones preestablecidas puede ayudar a desarrollar una idea para un diseño que aún esté por definir.
- **Simplificar y exagerar las formas.** Tras dejar clarificados los puntos anteriores, conviene empezar a definir el personaje mediante formas geométricas básicas para describir la apariencia del personaje en su totalidad para más tarde incidir y definir los detalles. Para ello, es idóneo dividir el cuerpo en nueve secciones como son la cabeza, el cuello, los hombros, las manos, el tórax, la cadera, la pelvis, las piernas y los pies. También se ha de tener en cuenta la personalidad del personaje, ya que las formas escogidas han de adaptarse a este dado que estas van a influir cómo lo percibe la audiencia.¹⁸
- **Ritmo del personaje.** Mediante líneas de acción, se dibuja la columna del personaje de manera simplificada, sobre la cual se añaden las formas geométricas simplificadas. Este proceso es muy útil e importante para mostrar la personalidad del personaje mediante un dibujo simplificado, además de ayudar a generar el gesto del personaje de manera más realista y menos forzada.¹⁹

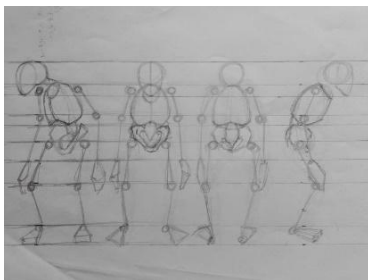


Fig. 18. Martínez, I. Construcción a partir de formas básicas, 2024.

4.5.2 Expresiones faciales

Para llevar a cabo las expresiones del personaje es adecuado empezar dibujando una esfera, ya que su tridimensionalidad facilita colocar sus rasgos faciales sobre ésta. Esta herramienta es útil sobre todo si se tiene

¹⁷ Íbid, introducción.

¹⁸ Creating Stylized Characters, pág. 15.

¹⁹ Íbid., pág. 26.



Fig. 19. Martínez, I. Carta de expresiones faciales. Diseño de Manoli, 2024.

conocimiento de los procedimientos de encaje y los planos que intervienen en el área del Cráneo.

Así como en el cuerpo, diferentes formas geométricas evocan distintas emociones y se han de ajustar a la personalidad del personaje. En inglés, conocido como *shape language*, es una herramienta que se puede usar para manipular las emociones que provoca el personaje en el espectador. Por ejemplo, las formas redondeadas se asocian a seres amables y accesibles, mientras que las formas puntiagudas o afiladas se asocian al peligro y amenaza. No obstante, se ha de tener en cuenta que esta norma puede romperse.

Es casi imprescindible para el artista saber mostrar las emociones de su personaje mediante los rasgos faciales. Estos se pueden dividir en dos secciones: primarios y secundarios. En los rasgos primarios se encuentran la zona de los ojos y la zona de la boca, mientras que en los segundos están la nariz, las mejillas y la frente. Estos últimos se consideran secundarios ya que reaccionan a cómo se mueven los primarios. Para describir los rasgos dibujísticamente correctos, el artista debe conocer la musculatura facial y su movimiento.

Al igual que las formas del cuerpo, los rasgos faciales también se pueden exagerar. Esto permite al espectador entender más fácilmente las emociones del personaje, añade dinamismo y crea interés. Para conseguir esto, se exageran los rasgos faciales primarios estirando sus formas y se reducen otras para conseguir un balance estético en el diseño.²⁰

4.5.3 Color

Para elegir la paleta de color del personaje, se ha de pensar tanto en la personalidad del personaje, como en el ambiente que se desenvuelve, y cómo estos se relacionan entre sí. Esto permite manipular su estado anímico, emociones y otros aspectos etéreos que mediante el dibujo no pueden llegar a resolverse. Gracias a esto, el resultado del diseño mejora considerablemente y posibilita una mejor conexión emocional entre el espectador y el personaje.

A la hora de escoger la paleta de color, el círculo cromático es una herramienta muy útil para visualizar mejor los colores y así determinar qué clase de armonía de color utilizar en el diseño. Las técnicas más utilizadas suelen ser los colores complementarios, los colores análogos, split-complementario o la tríada de color.

Durante el proceso de crear una paleta de color se ha de pensar en los elementos que intervienen en el diseño y aplicar los colores con un propósito. A la hora de escoger los colores hay factores que favorecen la decisión como pueden ser su hábitat o ambiente (agua, vegetación, aire...) así como otros elementos que presenten algún tipo de relevancia en su contexto.



Fig. 20. Martínez, I. Paleta de color para el diseño de Joseph. 2024.

²⁰ Íbid. Págs. 34-38.

Es importante tener claro la personalidad del personaje ya que el color influirá en este. Por ejemplo, colores muy oscuros o saturados evocan emociones más intensas que los claros. En el caso de saber qué se quiere expresar, la elección de color resultará muy sencillo. Aun así conviene explorar diferentes opciones más allá de la primera elección ya que pueden surgir variantes que resulten más interesantes o adecuadas.

Por otra parte, se ha de tener en cuenta la psicología del color, ya que los colores van ligados con diversas emociones y significados. Es bien sabido que el rojo se asocia a personalidades más agresivas, el azul se asocia a la tranquilidad, el amarillo a la alegría... Ejemplos más concretos pueden ser, el morado o violeta se asocia con la espiritualidad, imaginación y misterio. También se le asocia con lo místico por ser tan inusual e incluso con la realeza. Por otra parte, el gris azulado o neutro es visto como un color formal y conservador, así como también se le asocia con soledad.

Se ha de tener en cuenta que la psicología del color presenta una gran importancia, aunque no siempre ha de seguirse al pie de la letra.²¹

5. REFERENTES

Los referentes escogidos para este trabajo están clasificados en tres apartados: criaturas mitológicas, series de dibujos animados y artistas.

La mitología es un referente oportuno para este trabajo ya que contiene tres componentes que lo alinean en cuanto a temática: el terror, la anatomía y la veracidad. Por definición, se sabe que estas criaturas fantásticas no son reales, pero a lo largo de la historia se les ha temido y representado como si lo fuesen. En la mayoría de los casos son hibridaciones anatómicas entre un humano y uno o varios animales.

Por otra parte, se han seleccionado algunas series de dibujos animados cuya estética y temática se salen de lo convencional ya que son más oscuras que las actuales. Los personajes fantásticos diseñados en este trabajo están pensados para protagonizar un cómic y posteriormente plasmarlo en una serie animada de este estilo

Por último, se han seleccionado algunos artistas, cuyo imaginario pictórico, destreza técnica y/o diseños de personajes son los objetivos del resultado de la parte práctica en medio tradicional de este trabajo.



Fig. 21. Will O'Brien. Representación Cipactli. (s.f.)

²¹ Creating stylized characters, págs. 50-53.

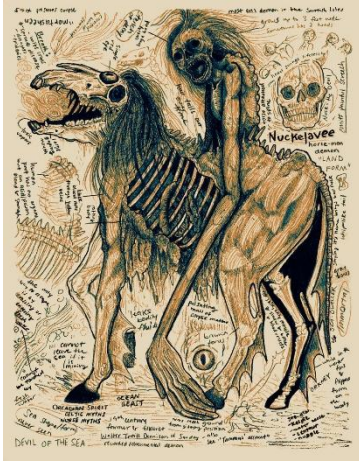


Fig. 22. egertronpuck.weebly.com.
Representación Nuckelavee. (s.f.)



Fig. 23. Representación Ahuizotl. (s.f)

5.1 CRIATURAS MITOLÓGICAS

La mitología es un tema referente que se ha explorado desde distintas culturas, por lo que en este trabajo se han indagado y expuesto algunas criaturas menos conocidas de culturas no tan expandidas, que han servido de punto de partida para la creación de nuevas criaturas fantásticas.

- *Arpía*. En la cultura griega, era una criatura mitad mujer y mitad pájaro. Sus descripciones varían desde ser seres feos y repugnantes en apariencia a, por el contrario, aves con un bello rostro de mujer. En todas las descripciones se las describe con garras afiladas y rasgos de aves de rapiña.
- *Greas, Grayas o Fórcides*. En la cultura griega, eran tres deidades hermanas ancianas que compartían un solo ojo y diente entre sí. Se dice que nacieron ya con aspecto de ancianas y el pelo canoso. Vestían con la misma túnica negra y presentaban casi la misma apariencia morfológica.
- *Baba Yagá*. Tiene origen en la mitología rusa. Baba Yagá es una bruja anciana caníbal que vive en el bosque. En algunas descripciones se dice que es ciega, a pesar de que en la mayoría de las representaciones no aparece como tal. Lo que sí es común en todos los relatos, es su característica pata de hueso, larga nariz azulada, dientes de acero y blancos cabellos que caen por la espalda. Algunos elementos externos con los que se le suele representar son un mortero, una escoba y un gato negro.
- *Cipactli*. En la mitología mexicana²², el *Cipactli* era una criatura mitad cocodrilo mitad pez que contaba con muchos ojos y bocas, ya que estaba constituido por dieciocho cuerpos. Según el mito, tras la división de su cuerpo se formaron el cielo y la tierra. Tras esto, pasó a ser una deidad cuya tarea consistía en tragarse el sol al anochecer y parirlo al día siguiente. A pesar de su mejora de estatus social, pues había ascendido al rango de un dios, Cipactli mantenía todas sus bocas y sólo podía ser saciado mediante sacrificios humanos.
- *Ahuizotl*. También perteneciente a la cultura mexicana, es una criatura semejante a un perro acuático o nutria con el tamaño de un coyote. Su principal característica radica en su cola, ya que en el final de esta presenta una mano. La tarea de esta criatura consistía en asesinar a los elegidos por la deidad acuática a la que servía, arrastrándolos hasta un río o cuerpo acuático y ahogándolos allí. Para llevar a cabo la tarea se servía de la mano en la extremidad de su cola.
- *Preta*. En la mitología hindú, los preta son criaturas sobrenaturales con el alma en pena por el mal karma acumulado en su vida anterior. En su siguiente vida como Preta, pagan su deuda sintiendo una sed y hambre insaciables, generalmente por sustancias u objetos considerados

²²Según la BBC, el pueblo y la cultura mexicana proviene de una parte del pueblo azteca, el cual peregrinó de Aztlán hasta Texcoco, actual capital mexicana. En la lengua náhuatl "mexicas" significa "los de México".



Fig. 24. Representación Pretas. (s.f)

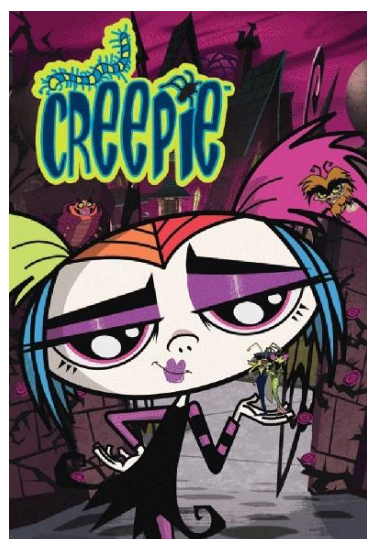


Fig. 25. Gaud, A., Woods, C. y Greenberg, C. *Growing Up Creepie*, 2006.

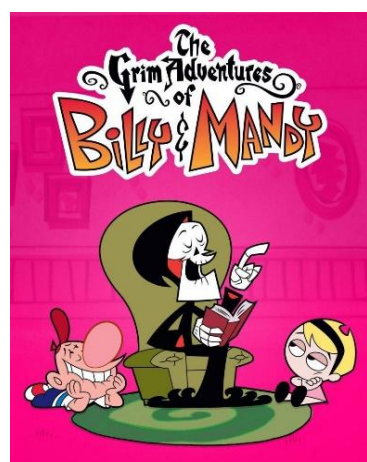


Fig. 26. Atoms, M. *Las macabras aventuras de Billy y Mandy* (2007)

repugnantes, así como cadáveres humanos o materia fecal. Como consecuencia de su castigo, se les representa como criaturas antropomorfas con el cuello extremadamente delgado, vientre hinchado, cara descompuesta y aspecto demacrado.

- *Nuckelavee*. En la mitología escocesa, el Nuckelavee es una criatura semejante a un centauro, a diferencia de que el Nuckelavee cuenta con las dos cabezas de los seres fusionados. Su parte humana emerge desde la mitad del dorso del caballo y presenta unas extremidades superiores más largas de lo habitual, que además terminan en garras. Su parte equina es como la de un caballo normal, sin embargo, presenta unas pezuñas más afiladas y un solo ojo. Esta hibridación no posee pelo ni piel, por lo que el sistema muscular y circulatorio es visible y su apariencia externa resulta aún más grotesca. En algunas descripciones se le presenta con una mucosa externa.
- *Mantícora*. Es una criatura de origen persa, que cuenta con cabeza de hombre con tres filas de dientes, cuerpo con garras de león y cola con púas de erizo o cola de escorpión. Depende de la región y de su descripción, la mantícora puede presentar alas o no.

5.2 SERIES DE DIBUJOS ANIMADOS

Para la serie de personajes, se han escogido como referentes series animadas que han formado parte de la infancia de la generación de finales de los 90 y principios de los 2000. Estas series seleccionadas presentan algunos puntos en común, ya que todas diferían del resto de dibujos de principio de siglo, por sus diseños y temáticas más oscuras.

- El primer ejemplo, *Growing Up Creepie* es una serie emitida desde el 2006 hasta el 2008, creada por Carin Greenberg, Chris Woods y Anthony Gaud. La trama de la serie gira en torno a la vida de la protagonista, Creepie. Esta preadolescente huérfana es criada por una familia de insectos y debe adaptarse a convivir con humanos en la escuela secundaria. La protagonista presenta un estilo gótico, que resalta sobre el de los demás personajes en la serie. En cambio, los antagonistas poseen unas facciones muy deformadas y unas proporciones estilizadas.
- Como segundo ejemplo, señalamos *Las macabras aventuras de Billy y Mandy*. Serie emitida desde el 2001 hasta el 2007, creada por Maxwell Atoms. La historia cuenta la vida de dos niños de 10 años, Billy y Mandy, quienes han obligado a la Muerte, a quien llaman Calavera, a ser su amigo para siempre después de ganar una apuesta relacionada con el hámster de Billy. Los personajes tienen un diseño poco convencional y llevan su apariencia al extremo: o personajes muy agradables y atractivos visualmente, o personajes híbridos, deformados y repulsivos. Al igual que en *Growing up Creepie*, algunos personajes cambian de apariencia al mostrar sus verdaderas intenciones, por lo que se les acentúa más las

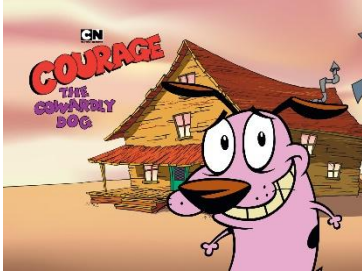


Fig. 27. Dilworth, J. R. *Agallas, el perro cobarde*, 2002.

facciones del rostro a favor de la expresión y toman una apariencia más monstruosa.

- Por último, *Agallas, el Perro Cobarde*. Es una serie emitida desde el 1999 hasta el 2002, creada por John R. Dilworth. La trama de la serie gira en torno a un perro rosa llamado Agallas y sus dueños: Muriel y Eustaquio. Tras ser adoptado por ellos, Agallas se dedica a salvarlos de diferentes monstruos, extraterrestres y otras criaturas místicas y aterradoras. El diseño de estos personajes está estrechamente vinculado con el género de terror. Todos ellos cuentan con hibridación, deformación de las proporciones y estilización de formas. Actualmente en internet hay varios vídeos que recopilan los episodios y personajes considerados los más terroríficos o perturbadores. Esta serie es una mezcla perfecta entre el terror y la fantasía, por su inevitable relación con el miedo que transmiten estos antagonistas, no sólo por su apariencia sino por el objetivo que tienen dentro de la trama. En la mayoría de los capítulos los antagonistas tratan de invadir el hogar y secuestrar a algún miembro de la familia y separarla, que se puede traducir al miedo al prójimo y a la desaparición del modelo tradicional de familia²³, que son temores compartidos de la sociedad. Por otra parte, se nos presenta un mundo que parece ser el nuestro hasta que aparece alguno de estos personajes, que es cuando se desdibuja la línea entre el mundo fantástico y el real.

5.3 ARTISTAS

Se han escogido como referentes diversos artistas que están relacionados a nivel estético y temático con este trabajo.

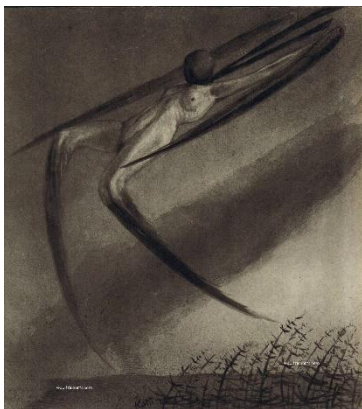


Fig. 28. Kubin, A. *Jede nacht besucht uns ein traum*. 1900.

- **Alfred Kubin.** La obra gráfica de Kubin tiene una gran influencia por la forma de resolver sus producciones artísticas mediante técnicas tradicionales relacionadas con el dibujo más que con la pintura. La mayor parte de su obra está hecha con técnicas de grabado, por ello su estilo presenta un carácter tan dibujístico. Tiene un gran manejo de la línea y claroscuro. Por otra parte, presenta unos seres de su propio imaginario, los cuales en su mayoría presentan una apariencia muy similar a la realidad y siguen las normas de proporción en cierta medida, con el estilo y personalidad del propio artista.
- **Zdzisław Beksiński.** Este artista representa su propio imaginario y estilo, simulando un mundo de pesadillas. A su obra se le atribuyen adjetivos como terrorífica, grotesca y perturbadora, entre otros adjetivos similares. Este artista crea espacios oníricos con criaturas que no siguen ninguna regla anatómica en concreto, pues se asemeja a una amalgama entre

²³ Apuntes del terror, pág. 8



Fig. 29. Beksinski, Z. Untitled. 1975.

distintos animales, humanos y propia fantasía del autor. Al igual que este artista, se pretende conseguir diseñar a partir de bocetos originales, creando un estilo propio desde un imaginario oscuro y original.

- **H.R. Giger** es uno de los referentes más influyentes tanto por su estilo como su producción gráfica. Interesan los diferentes diseños realizados durante su carrera además de la manera de adaptar ideas y/o conceptos a su lenguaje gráfico. También corresponde señalar la creatividad del autor al trasladar ideas externas a su estética dentro de ésta y así ampliar su imaginario personal.

Estos autores tienen en común su trabajo, en el que cada uno de ellos ha transmitido un mundo fantástico distinto, pero siempre original, mediante figuras humanoides metamorfoseadas e hibridadas, temática oscura y técnicas tradicionales.

6. DESARROLLO DEL TRABAJO

A continuación, se ha recogido el proceso que se ha llevado a cabo en la parte práctica, correspondiéndose con la metodología previamente explicada.

6.1 CONCEPTUALIZACIÓN Y DOCUMENTACIÓN

En esta primera fase, se revisa el material recopilado y se clasifica entre las criaturas y los personajes.

Para las criaturas, se ha hecho una reelección de las criaturas mitológicas recopiladas, trabajando únicamente con aquellas que puedan aportar más información en el diseño. Estas criaturas presentan una constitución anatómica más realista, que a su vez son fantásticas por las hibridaciones y estilizaciones que presentan. Las características principales de las criaturas se han repartido entre 4 diseños, agrupando las características más coherentes entre sí. Esto se ha comprobado y desarrollado mediante estudios gráficos.

Para los personajes, se ha recurrido a la obra propia producida a lo largo de la carrera, de manera paralela y libre a los trabajos académicos. Parte de esta producción consta de cuatro cuadernos de tamaño A5 de papel canson, en los que se ha dibujado sin boceto previo desde el imaginario personal. Estos dibujos presentan a modo de bocetos personajes muy ligados a la anatomía, que juegan con ésta y su morfología con una estética de terror. Entre todo el material se han seleccionado cuatro diseños para desarrollar y perfeccionar.

6.2 ESTUDIOS ANATÓMICOS Y TRABAJO DE CAMPO

Este apartado se adentra en el desarrollo de los diseños. Primeramente, se han tomado referencias fotográficas para la anatomía animal y expresión facial. Posteriormente, se ha estudiado la anatomía y morfología de cada personaje y criatura, dejando clara constancia en el proceso de construcción.



Fig. 30. H.R. Giger, Lee. 1974.



Fig. 31. Martínez, I. Estudios anatómicos del referente mitológico Preta. 2024

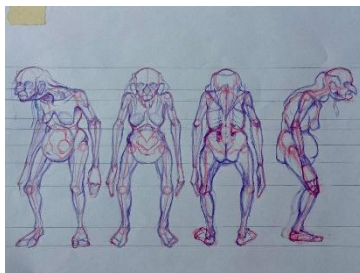


Fig. 32. Martínez, I. Proceso de construcción de la hibridación de un Preta y de Baba Yagá, 2025.

En el desarrollo de las criaturas se ha partido de la reelección y agrupación previa de sus características morfológicas, buscando referencias bibliográficas y fotográficas en la red ante la imposibilidad de haber podido encontrarlo del natural. Además, también se han tomado referencias animales, sobre todo de su artrología y gestualidad corporal.

Para los personajes, tras haber revisado el material recopilado en los cuadernos de bocetos A5, se han seleccionado personajes cuyo diseño estaba más completo y cuyo diseño se ha repetido a lo largo de la producción propia. Estos personajes se han desarrollado posteriormente en profundidad, valorando variaciones al diseño original. Además, se ha buscado trasladar el estilo personal a un estilo más caricaturizado.

En la segunda parte de este proceso, en los estudios anatómicos, se ha definido en profundidad la anatomía y constitución de las criaturas con el material concretado en la primera fase. Se ha empezado por definir la estructura ósea, para después analizar las masas musculares sobre ésta para la comprensión de su disposición y su correcta posterior reproducción. Además, se ha hecho un análisis gráfico en el que se valora el tipo de musculatura que ha de poseer la criatura dependiendo de su contexto, manteniendo siempre relación con su estructura interna. Por otra parte, se han estudiado individualmente las articulaciones donde se produce la hibridación, para analizar y disponer de manera coherente la fusión de ambas anatomías. En el mismo proceso se ha explorado la morfología de la criatura, teniendo en cuenta sus variables, como son el sexo, la edad, altura, tejido adiposo, costumbres y hábitat. Ejemplos han sido aspectos que intervienen en factores externos como arrugas de piel, facciones específicas del rostro o malformaciones anatómicas debido a ciertas costumbres de la criatura. En caso de que lo requiera, también se estudian sus ropajes y accesorios. A continuación, se analiza brevemente la biomecánica de cada criatura. Se abordan mediante dibujos cuestiones relacionadas con su movimiento y gesticulación, así como su mímica facial. Finalmente, se hacen dibujos sencillos de diferentes poses de las criaturas para verlas desde distintos ángulos.

En los personajes fantásticos, se ha dejado constancia del proceso constructivo de las masas volumétricas. Se ha explorado sobre todo su morfología, ya que al ser personajes fantásticos no buscan tan rigurosamente ese sentido anatómico que presentan las criaturas. Se han indagado diferentes cuestiones externas, como son su tejido adiposo y altura, además de la estilización de los rasgos faciales, extremidades y proporciones. Todos estos personajes comparten una estética muy ligada con el aspecto del cráneo.

Una vez concretados los diseños de los personajes, se realiza una hoja de giro donde se analizan sus vistas y una carta de expresión facial con diferentes expresiones básicas.

Para concluir este apartado se han realizado en medio digital ilustraciones donde se valoran diferentes paletas de color, así como cambiar la disposición morfológica de estos y donde se ha dejado la paleta de color final.

Las criaturas presentan unos colores algo más verosímiles y relacionados con el entorno en el que habitan.

Los personajes por su parte presentan una paleta de color muy similar entre ellos ya que están pensados para ser parte del mismo hábitat y/o mundo fantástico.

6.2.1. La IA como parte del proceso

Durante el desarrollo, antes de terminar de definir los bocetos se ha puesto a prueba el trabajo de la IA como herramienta en el proceso artístico.

Se han indagado diversas IAs gratuitas en la red, trabajando únicamente con dos sistemas, que han resultado las más útiles.

Primeramente, se ha utilizado DreamStudio, donde se ha intentado generar imágenes de los diseños de los personajes fantásticos ya definidos para valorar las variables que la IA ofrece al respecto. El sistema operativo de esta IA es muy similar al resto de las IAs: se redacta la descripción de la imagen que se quiere generar y se seleccionan el resto de los parámetros. La peculiaridad que presenta es el formato de texto, ya que, al insertar un texto redactado ha dado error y no ha generado imagen. El formato correcto es una enumeración de los elementos que se quiere que intervengan, lo que deja poco margen de maniobra al usuario. Además, es incapaz de procesar, incluir y mezclar conceptos que artistas y diseñadores sí serían capaces de resolver. La herramienta más útil de esta IA ha sido la de hacer variaciones de una misma imagen, la cual ha planteado cuestiones interesantes que añadir o cambiar al diseño original. Por otra parte, DreamStudio funciona con unos créditos gratis limitados, por lo que hay muy poco margen de maniobra para el usuario.

La otra IA utilizada ha sido Copilot, la cual en comparación con DreamStudio ha resultado mucho más eficiente. Copilot tiene un límite de treinta preguntas por chat, sin embargo, se puede crear otro chat en cuanto estas lleguen el límite de manera que prácticamente se puede utilizar de manera ilimitada. Además, genera imágenes coherentes con los parámetros establecidos, los cuales sí se pueden redactar algo más que en la de DreamStudio. Por último, destacar que los resultados obtenidos con Copilot se han aproximado mucho más al diseño realizado previamente y ha aportado más variaciones mucho más interesantes para este.²⁴

Cabe resaltar, que a pesar de que Copilot ha sido una gran herramienta para contemplar variaciones de los diseños, las IAs todavía no son capaces de sustituir el trabajo de los diseñadores y artistas.²⁵



Fig. 33. Martínez, I. Imagen generada por IA, 2024.

²⁴ Esta información ha sido recopilada desde la experiencia propia, tras la experimentación con diferentes Inteligencias Artificiales disponibles online.

²⁵ Tras la experimentación propia, ninguna de las IAs utilizadas ha sido capaz de generar imágenes semejantes a los diseños obtenidos en este trabajo.

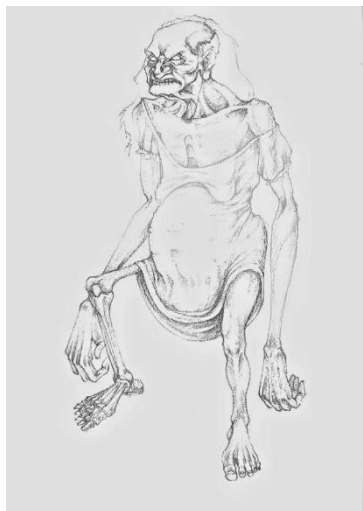


Fig. 34. Martínez, I. Ilustración en medio tradicional en fase de grafito, 2025.

6.3 PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

En esta última fase se cierra el proceso del trabajo realizando ilustraciones de cada criatura mediante técnicas tradicionales.

Las ilustraciones finales están realizadas en formato A3, mediante acuarela, grafito y lápices de colores. En estas, tanto las poses como la iluminación están premeditadas y ensayadas previamente mediante rápidos bosquejos realizados en grafito, estudiando la manera de resaltar las características más peculiares y representativas de cada criatura y personaje. Por otra parte, el medio digital ha sido un gran apoyo para determinar la paleta de color y de esta manera aplicarla en las ilustraciones digitales.

Para llegar a dichas ilustraciones finales, algunos de los personajes y criaturas han sido rediseñados de manera que sus características morfológicas sean más notables. Estos diseños nuevos se han desarrollado en soporte digital para agilizar el proceso mediante la herramienta de capas y poder bajar la opacidad, así como poder insertar referencias de imágenes generadas por IA, referencias fotográficas o incluso de anteriores diseños.

Gracias a los numerosos estudios y bosquejos realizados durante el proceso, también se han llevado a cabo un modelado en 3D con arcilla de los personajes inscritos en el estilo cartoon.

6.4 DESCRIPCIÓN DE LOS PERSONAJES

En este apartado se describen los personajes diseñados, divididos en dos ámbitos: criaturas y personajes.

Repasando lo anteriormente expuesto, las criaturas son el resultado de la hibridación de distintos seres mitológicos, finalmente agrupadas en cuatro criaturas relacionadas con lo mitológico:



Fig. 35. Martínez, I. Hibridación de Baba Yaga y Preta, ilustración digital, 2025.

- **Bruja esclava del pantano.** Greas y Ahuízotl. Esa hibridación presenta un cuerpo animal semejante a un coyote y una mano en la extremidad de su cola, perteneciente al Ahuízotl. Sin embargo cuenta con un rostro humanoide lo más similar posible al aspecto de una bruja. Esta criatura cuenta con el ojo compartido entre las tres hermanas. Es capaz de moverse tanto por medios tanto acuáticos como terrestres. Es un ser sanguinario sirviente a una deidad superior a la que ofrece sacrificios humanos.
- **Espíritu maldito de Baba Yagá.** Baba Yagá y Preta. Tras su muerte, Baba Yagá es castigada a vivir una vida como Preta. Presenta su aspecto de bruja esclava en su vida anterior, con la diferencia de su aspecto más demacrado y vientre hinchado. Ha perdido su inteligencia, condenada a seguir comiendo restos humanos de niños, materia fecal y otras sustancias desagradables.
- **Mantícora putrefacta.** Mantícora y Nuckelavee. Esta mantícora presenta un aspecto corpóreo en fase de putrefacción. Mantiene su pelaje, rostro



Fig. 36. Martínez, I. Bruja esclava del pantano. Hibridación de Las Greas griegas y Ahuizotl. Ilustración digital, 2025.

humanoide, dos filas de dientes y cola de escorpión. Sin embargo, está hibridada como una especie de centauro, remitiendo al Nuckelavee. Cuenta con cuatro pares de alas para poder alzar todo ese peso durante el vuelo.

- **Deidad Arpía.** Arpía y Cipactli. Esta hibridación cuenta con el aspecto de una arpía, con los diferentes ojos y bocas con las que cuenta el Cipactli repartidas por su cuerpo. Este ser es capaz de desplazarse por todos los medios, tanto acuático, terrestre y aéreo. Su rostro humanoide está muy animalizado ya que cuenta con más características animales que humanas.

Por otra parte, en los personajes se ha recurrido a la obra artística personal, que guarda estrecha relación con la apariencia craneal, dando como resultado cuatro personajes al estilo cartoon:



Fig 37. Martínez, I. Comparación de tamaños de los personajes Cartoon, ilustración digital, 2025.

- **Marcelo.** Marcelo es descendiente del jinete sin cabeza. Tiene predilección por la naturaleza, sobre todo las calabazas. La elegancia y los buenos modales fue su lema en vida. Presenta un carácter fuerte pero tranquilo. Su edad exacta se desconoce, se intuye que cuenta con un par de cientos de años.
- **Joseph.** Joseph es una hibridación de un cráneo y un fantasma. Presenta amnesia, por lo que no recuerda su vida pasada, ni su edad. Al igual que Marcelo, Tiene predilección por la elegancia, sin Margot, presenta un carácter más fuerte que se le hace difícil de controlar.
- **Manoli.** Manoli es un esqueleto con manos en lugar de pies. Presenta un espíritu muy distinto a Marcelo y Joseph. Tiene el carácter de una niña con mucha energía. Tiene predilección por el mundo de los arlequines. Su tercer ojo le permite analizar las emociones más escondidas de los de su alrededor.
- **Serafín y Seferino.** Estos gemelos son unos duendes gemelos con personalidades opuestas. Seferino siente devoción hacia los pierrots, por lo que su hermano Serafín no duda en ir a juego con él.

7. CONCLUSIONES

Antes de hablar de las conclusiones de este trabajo, conviene mencionar los factores que han influido en estas a lo largo del transcurso del proyecto.

Las limitaciones que se han presentado en este trabajo han sido, por una parte, la utilización de la IA. Se han utilizado las disponibles online de manera gratuita, es por eso por lo que ha habido varias de ellas mencionadas a forma de diario, contándolo desde la experiencia propia. Por otra parte, la utilización de un medio digital, ya que antes de este realizar proyecto no había habido necesidad de utilizar este soporte. Se ha aprendido el programa sobre el que se ha trabajado, como ha sido el procreate, para llevar a cabo la paleta de color y poder aplicarla al medio tradicional más rápidamente.

Una de las partes más costosas de este proyecto ha sido encaminarlo hacia un fin, ya que en un inicio iba a estar directamente ligado con la estructura craneal y sus diferentes formas. Sin embargo, en los primeros meses de transcurso se decidió incorporar el estilo personal, el cual se ha trabajado y perfeccionado durante la duración del Grado. Esto ha dado lugar a un diseño de personajes estrechamente ligados con la anatomía, en sus extremos opuestos, así como se ha descrito en los objetivos.

Por una parte, las criaturas, cuya morfología está más estrechamente relacionada con la anatomía. A pesar de ser seres mitológicos, su miología es más fidedigna a la realidad. Por otra parte, los personajes con estilo cartoon, basados en las enseñanzas de la asignatura de Anatomía, pero difiriendo en su iconicidad, ya que está dentro de un estilo fantástico. No obstante, todos los diseños finales de este trabajo tienen dos puntos en común, como son la enseñanza anatómica para su desarrollo y su aplicación a diferentes medios artísticos dentro del género del terror.

La parte artística de este proyecto se ha realizado conforme se ha descrito en la metodología, dejando constancia material de la veracidad de lo descrito. De esta manera, el resultado de este trabajo ha sido unos diseños de unos personajes que posteriormente se van a aplicar al cómic bajo el título "Más allá de la muerte", el cual ya está siendo desarrollado bajo la tutela de un guionista, para su posterior comercialización. Las criaturas, sin embargo, se han quedado en un segundo plano para su posterior aplicación al ámbito de los videojuegos. No obstante, a raíz de este trabajo se están preparando diversos proyectos relacionados con este ámbito del videojuego, cuyo desarrollo está siendo fluido gracias a todo lo estudiado en este Trabajo de Final de Grado.

De este trabajo podemos concluir que la anatomía es sumamente importante en la creación de cualquier tipo de personajes. La relevancia de la anatomía se puede apreciar tanto en el proceso de diseño hasta la producción artística final.

De no haber tenido dichos conocimientos, el desenlace del diseño no hubiera resultado tan acabado y completo, tanto en las criaturas mitológicas como en los personajes fantásticos. Por ello, es de vital importancia impartir Anatomía Artística y Morfología en la carrera de Bellas Artes y Diseño, especialmente en las áreas donde interviene la figura humana mediante el Dibujo Anatómico.

Centrándonos en el ámbito de las Bellas Artes, la enseñanza de la anatomía mejora notablemente los resultados en el campo del dibujo y la pintura, la escultura o la animación, sobre todo en los ejercicios con modelo. Si se entienden los conceptos anatómicos, es mucho más fácil encajar, incluir detalles y realizar el claroscuro.

En el ámbito del diseño, animación y creación de personajes, favorece el desarrollo del proyecto que se quiere realizar, haciendo más creíble el personaje para el espectador, lo cual favorece la contratación en el mundo laboral y venta de la idea del proyecto. Incluso en los personajes inscritos en el estilo cartoon presentan un equilibrio anatómico y unas proporciones que se rigen por los conocimientos impartidos en las asignaturas de Anatomía Artística y Morfología Estética. Por esto mismo creemos que es necesario impartirlas desde los inicios del grado, dado que la materia de estudio que contienen es densa y amplia. Por esto mismo, impartirla durante los últimos cursos no concede el tiempo insuficiente para asimilarlas de manera correcta.

Mediante este trabajo hacemos constancia de lo anterior expuesto, y que, junto al estilo personal de cada artista, puede dar lugar a una infinidad de creaciones diferentes más allá de los estilos actuales de las series de dibujos animados. Del mismo modo puede ser una gran mejora en el ámbito del videojuego, que actualmente continúa en auge.

8. BIBLIOGRAFÍA Y WEBGRAFÍA

BAMMES G. (2005). *The Artists' Guide to Human Anatomy (Dover Anatomy for Artists)*. New Jersey: Dover Publications Inc.

CAMARILLO, A. (2021) *Bestiario mexicana: Seres mitológicos de tierras chilangas*.

<<https://www.chilango.com/cultura/criaturas-mitologicas-mexicanas/>>

[Consulta: 07 de mayo de 2024]

CASTILLO TRIGUERO, J.A. (2022) *El dibujo anatómico en la formación artística*.

<<https://doi.org/10.4995/eme.2022.16952>> [Consulta: 24 de junio de

2024]

CENIZA, A. (2024, abril 8). *Las Grayas, Greas o Fórcides en la mitología griega*.

<<https://leyendasceniza.wordpress.com/2024/04/08/las-grayas-greas-o-forcides-en-la-mitologia-griega/>> [Consulta: 01 de mayo de 2024]

CLIFFORD, M. (2017, noviembre 07). *La historia de Baba Yagá, la bruja que engañaba a sus víctimas para comérselas*.

<<https://www.vice.com/es/article/gyjwm3/broadly-la-historia-de-baba-yaga-la-bruja-que-enganaba-a-sus-victimas-para-comerselas>> [Consulta:

07 de mayo de 2024]

COUTO, E. (2022, abril 21). *Harpías, los monstruos mitológicos de la Grecia Antigua*.

<<https://www.muyinteresante.com/historia/36405.html>> [Consulta: 01 de mayo de 2024]

FERRER, P. (2018). *¿Quiénes fueron las tres C's del terror?*

<<https://www.filmin.es/blog/quienes-fueron-las-tres-cs-del-terror>>

[Consulta: 19 de junio de 2024]

GUERRA PÉREZ, A. (2021). *Género cinematográfico de terror: historia, características y subgéneros*.

<<https://historiadelcine.es/generos-cinematograficos/cine-terror-caracteristicas-historia/>> [Consulta: 30 de mayo de 2024]

HOGARTH, B. (2003). *Dynamic Anatomy*. United States: Watson-Gutpil.

LIBROSARCANOS.ES (s.f.) *Origen de la literatura de terror.*

<<https://librosarcanos.es/origen-de-la-literatura-de-terror/>> [Consulta: 05 de mayo de 2024]

LÓPEZ G., SOLÉ, A., LOSER, J., MAGDALENO C., ROMERO R. (2019) *Apuntes del cine de terror.* Editorial Antipersona.

MIATE, L. (2022, agosto 19). *Manticora [Manticore]*. (A. Cardozo, Traductor).

<<https://www.worldhistory.org/trans/es/1-20988/manticora/>> [Consulta: 01 de mayo de 2024]

MITOLOGICUS.COM (s.f) *Preta.*

<<https://mitologicus.com/budista/preta/>> [Consulta: 07 de mayo de 2024]

MYTHICALENCYCLOPEDIA.COM (s.f) *Nuckelavee: Overview and History.*

<<https://mythicalencyclopedia.com/nuckelavee/>> [Consulta:07 de mayo de 2024].

NAVARRETE, A. (2023, noviembre 15). *Biografía de Zdzisław Beksiński.*

<<https://lacamaradelarte.com/biografia-de-zdzislaw-beksinski/>> [Consulta: 16 de mayo de 2024].

SERGEI (seudónimo) (1988). *Breve historia del cine fantástico (I): de los inicios a los años 50.*

<<https://cinefantastico.com/articulo/historia-del-cine-fantastico/>> [Consulta: 30 de mayo de 2024].

OSEGUEDA, R. (s.f.) *Ahuízotl, el terrible monstruo prehispánico que ahogaba a los escogidos por Tláloc.*

<<https://www.mexicodesconocido.com.mx/ahuizotl-el-terrible-monstruo-prehispanico-que-ahogaba-a-los-escogidos-por-tlaloc.html>> [Consulta:07 de mayo de 2024]

THEMOVIEDB.ORG (s.f.) *Agallas, el perro cobarde (1999).*

<<https://www.themoviedb.org/tv/2085-courage-the-cowardly-dog?language=es-ES>> [Consulta: 08 de mayo de 2024]

THEMOVIEDB.ORG (s.f.) *Creepie (2006).*

<<https://www.themoviedb.org/tv/3031-growing-up-creepie?language=es-ES>> [Consulta:08 de mayo de 2024]

THEMOVIEDB.ORG (s.f.) *Las macabras aventuras de Billy y Mandy (2001)*. <<https://www.themoviedb.org/tv/897-the-grim-adventures-of-billy-and-mandy?language=es-ES>> [Consulta: 08 de mayo de 2024]

TRIANARTS.COM (2023, agosto 20). *Alfred Kubin: Expresionismo, sátira, fantasía y oscuridad*. <<https://trianarts.com/alfred-kubin-expresionismo-satira-fantasia-y-oscuridad/#sthash.y4dEwHY7.qUZYrihd.dpbs>> [Consulta: 11 de mayo de 2024].

WHITLATCH, T. (2015). *Science of creature design: Understanding Animal Anatomy*. Cina: DESIGN STUDIO PRESS.

YOUTUBE, *Dark Star: El Universo de H.R. Giger – Documental (Subtitulado)* en YouTube. <<https://youtu.be/wfbZkxKpatg?si=05zQgtHddSIKKSOH>> [Consulta: 20 de mayo de 2024]

3D TOTAL PUBLISHING (2018). *Creating Stylized Characters*. 3DTotal Publishing Ltd.

9. ÍNDICE DE FIGURAS

- Fig.1., Imagen propia, Martínez I. Variación de personajes, 2024, pág. 6.
Fig.2., Imagen propia, Martínez I. Xilografía, 2022, pág. 7.
Fig.3., Imagen propia, Martínez, I. Cronograma, 2023, pág. 9.
Fig.4., Imagen propia, Martínez I. Mapa conceptual, 2023, pág.9.
Fig.5., Imagen propia, Plasencia, C. Extracto de los apuntes de Anatomía Artística, 2023, pág. 10.
Fig.6., Latercera.com, Nosferatu, 1922, pág. 11
Fig.7., Reddit.com, SAW, 2004, pág. 12.
Fig.8., img.aullidos.com, Freddy Krueger, 1984, pág. 12.
Fig.9., pics.filmaffinity.com, Coraline, 2009, pág. 12.
Fig.10., Imagen propia, Martínez, I. Práctica artística en la asignatura de Anatomía Artística, 2023, pág. 14.
Fig.11., Imagen propia, Martínez I. Práctica artística en la asignatura de Anatomía Artística, 2023, pág. 14.
Fig.12., i.pinimg.com, Gottfried Bammes, 2005, pág.15.
Fig.13., m.media-amazon.com, Burnes Hogarth, pág. 15.
Fig.14., captura desde YouTube.com, Canal de Proko, YouTube, 2025, pág. 16.
Fig.15., Imagen propia, Martínez I. Imagen generada por IA, 2024, pág. 17.
Fig.16., Imagen propia, Martínez I. Imagen generada por IA, 2024, pág. 18.

- Fig.17., Imagen propia, Martínez I. Imagen generada por IA, 2024, pág. 18.
- Fig.18., Imagen propia, Martínez I. Construcción a partir de formas básicas, 2024, pág. 19.
- Fig.19. Imagen propia, Martínez I. Carta de expresiones de Manoli, 2024, pág. 20.
- Fig.20., Imagen propia, Martínez I. Paleta de color para Joseph, 2024, pág. 20.
- Fig.21., devianart.com, Cipactli, pág. 22.
- Fig.22., egertronpuck.weebly.com, Nuckelavee, pág. 22.
- Fig.23., lytanoh.wordpress.com, Ahuízotl, pág. 22.
- Fig.24., catorcenueces.wordpress.com, Preta, pág.23.
- Fig.25., lavanguardia.com, Growing Up Creepie, pág. 23.
- Fig. 26., pics.filmaffinity.com, Las macabras aventuras de Billy y Mandy, pág. 24.
- Fig.27., m.media-amazon.com, Agallas el perro cobarde, pág. 24.
- Fig.28., i.imgur.com, Alfred Kubin, pág. 25.
- Fig.29., wikiart.org, Zdzisław Bekski, pág. 25.
- Fig.30., todocuadros.es, H.R.Giger, pág. 25.
- Fig.31, Imagen propia, Martínez, I. Estudios anatómicos del referente mitológico Preta. 2024, pág. 26.
- Fig.32., Imagen propia, Martínez, I. Proceso de construcción de la hibridación de un Preta y de Baba Yagá, 2025, pág. 26.
- Fig.33., Imagen propia, Martínez, I. Imagen generada por IA, 2024, pág.27.
- Fig.34., Imagen propia, Martínez, I. Ilustración en medio tradicional en fase de grafito, 2025, pág. 28.
- Fig.35., Imagen propia, Martínez, I. Hibridación de Baba Yaga y Preta, ilustración digital, 2025, pág. 29.
- Fig.36., Imagen propia, Martínez, I. Bruja esclava del pantano. Hibridación de Las Greas griegas y Ahuízotl. Ilustración digital, 2025, pág. 29.
- Fig.37., Imagen propia, Martínez, I. Comparación de tamaños de los personajes Cartoon, ilustración digital, 2025, pág. 29.

10. ANEXOS

10.1 ILUSTRACIONES Y DIBUJOS DE LAS CRIATURAS

10.2 CORRESPONDENCIA CON LOS ODS