

# TFG

---

## EL BESTIARIO DE LOS MIEDOS.

LIBRO ILUSTRADO DE CRIATURAS MÁGICAS Y ESPELUZNANTES.

Presentado por María Isabel Aniorte Quesada

Tutor: Amparo Berenguer Wieden

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA  
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

## AGRADECIMIENTOS

Me gustaría agradecer a mi tutora por ayudarme y enseñarme el mundo de los bestiarios literarios. Por tener la paciencia y la constancia de guiarme hacia nuevos conocimientos y por aconsejarme a llevar adelante este maravilloso proyecto.

A mi mejor amiga Laura, por apoyarme y motivarme en mi carrera como artista, a Cristina, por enseñarme a entenderme mejor, a mis padres y amigos que han estado siempre dándome el apoyo en los momentos buenos y estresantes ayudándome a inspirarme en nuevos mundos.

A Nala, que sé que ya no estás aquí, pero que siempre te voy a llevar en mi corazón.

## RESUMEN

Este proyecto tiene como finalidad, elaborar un libro ilustrado que sea una recopilación de animales fantásticos y espeluznantes, acompañados de textos sobre miedos o fobias personales. En la memoria, se recoge el proceso de la elaboración de dicho bestiario: creación de la idea, descripción y maquetación del libro, así como reflexiones en torno a los bestiarios medievales y contemporáneos. La memoria se divide en tres apartados. Marco teórico y social de los bestiarios en la literatura medieval y en lo que ha influyó en esa época, junto con los tipos de bestiarios que existen y la relación que hay entre imagen y texto. El segundo apartado trata sobre cómo es trabajar con la técnica de la ilustración en digital, explicar brevemente la historia de ella y los primeros referentes que empezaron a introducir este método en el mundo de la ilustración. Por último, se habla sobre el proceso de maquetación, la distribución de las imágenes junto con los textos, la composición de los colores y las formas que se han utilizado para ilustrar este libro.

## PALABRAS CLAVE

Animales fantásticos, bestiario, emociones, fobias, espeluznante, ilustración y libro ilustrado.

## ABSTRACT

This project aims to make a picture book of fantastic animals accompanied by digital texts and illustrations about personal fear or phobias. In The report, the process of the elaboration of this bestiary is collected as the creation of the idea and the references that I have taken to carry out this work. It can be divided in to three sections. The first one teel us about the theoretical and social framework of bestiaries in medieval literature and what has influenced it at that time, together with the types of bestiaries that exist and the relationship between image and text. The second section deals with how it is to work with the technique of digital illustration, briefly explaining its history and the first references that began to introduce this method into the world of illustration. Finally, it discusses the process pf layout, the distribution of the images along with the texts, the composition of the colors and the shapes that have been used to illustrate this book.

## KEY WORDS

Key words: fantastic animals, bestiary, emotions, phobias, horrifying, illustration and illustrated book.

## RESUM

Aquest projecte té com a finalitat, fer un llibre il·lustrat d'animals fantàstics acompanyats de textos i il·lustracions digitals sobre pors o fòbies personals. En la memòria es recull el procés de l'elaboració d'aquest bestiari com la creació de la idea i les referències que he pres per a dur a terme aquest treball. Es distingeix en tres apartats. El primer ens parla del marc teòric i social dels bestiaris en la literatura medieval i en el que ha influït en aqueixa època, juntament amb els tipus de bestiaris que existeixen i la relació que hi ha entre imatge i text. El segon apartat tracta sobre com és treballar amb la tècnica de la il·lustració en digital, explicar breument la història d'ella i els primers referents que van començar a introduir aquest mètode en el món de la il·lustració. Finalment, es parla sobre el procés de maquetació, la distribució de les imatges juntament amb els textos, la composició dels colors i les formes que s'han utilitzat per a il·lustrar aquest llibre.

## PARAULES CLAU

Paraules Clau: animals fantàstic, bestiari, emocions, fòbies, esborronadora, il·lustració i llibre il·lustrat.

## ÍNDICE

<b>1. OBJETIVOS.....</b>	<b>6</b>
1.1 OBJETIVOS GENERALES.....	6
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS. ....	6
<b>2. METODOLOGÍA.....</b>	<b>7</b>
2.1 LA COLECCIÓN COMO MÉTODO.....	7
2.2. LA HIBRIDACIÓN COMO PROCESO CREATIVO.....	8
2.3. INCORPORACIÓN DEL LENGUAJE FOTOGRÁFICO. ....	9
<b>3. MARCO TEÓRICO.....</b>	<b>10</b>
3.1. DEFINICIÓN DE BESTARIO (BESTIATIO LITERARIO Y BESTIARIO ILUSTRADO). ....	10
3.2. ÁLBUM ILUSTRADO COMO RECOPIACIÓN DE IMÁGENES. ....	11
3.3. SIMBOLOGÍA-ICONOGRAFÍA DEL BESTARIO. ....	11
3.4. HISTORIA DEL BESTIARIO.....	15
<b>4. PROCESO CREATIVO.....</b>	<b>17</b>
4.1. CONCEPTO DE LA OBRA.....	18
4.1.1. El collage como herramienta. ....	18
4.2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.....	19
4.3. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.....	19
<b>5. REFERENTES.....</b>	<b>22</b>
5.1. REFERENTES LITERARIOS. ....	22
5.2. REFERENTES ARTÍSTICOS. ....	23
<b>6. CONCLUSIONES.....</b>	<b>25</b>
<b>7. BIBLIOGRAFÍA.....</b>	<b>26</b>

# 1. OBJETIVOS

## 1.1 OBJETIVOS GENERALES.

El principal objetivo es elaborar un libro ilustrado que sea una recopilación de miedos personificarlos, es decir, recrear estas fobias en figuras monstruosas las cuales, tengan aspecto y características de bestias y animales fantásticos.

Relacionar las imágenes digitales con el texto para poder servirle de ayuda al espectador, una guía de visualización de las bestias mientras va leyendo el contexto descriptivo de cada una de ellas.

Estudiar la iconografía de los bestiarios ilustrados antiguos a lo largo de la historia y dentro de ello, explicar la diferencia entre medievales y actuales. Saber cuales han sido los elementos que han sido sustituidos o eliminados, dependiendo de la evolución de estos.

Estudiar la literatura referente a los bestiarios basándose en los autores literarios tales como Lovecraft y artísticos como Varo.

Crear nuevos seres mitológicos personales basados en mis fobias, nombrarlas, darle una morfología y destacar uno de sus aspectos y dibujar el boceto alrededor de la figura de la criatura.

## 1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS.

Crear y ordenar la maquetación a través de los programas Procreate e InDesign junto con la enumeración de las páginas y el índice con sus respectivos apartados.

Laborar las imágenes por medios digitales como ilustración a través del programa Procreate y relacionarlo con el texto descriptivo.

Relacionar imagen-texto para que el espectador pueda visualizar el animal conforme va leyendo la descripción de las características de dicho sujeto.

Representar los miedos a través de la ilustración y llevarlo al terreno personal el cual, el público pueda visualizar esa fobia o rechazo que se siente a ciertas situaciones, animales o cosas, y pueda sentirse identificado o empático con ello.

## 2. METODOLOGÍA

En este apartado, se comentará donde se va a trabajar la colección como concepto, una aportación personal a base de investigación sobre los símbolos e iconografías de los bestiarios antiguos, modernizar y resignificar un nuevo bestiario y llevarlo al terreno personal como descripción de medios digitales y por ultimo, desarrollo del dibujo digital, técnicas, maquetación, topografía. Mis principales elementos metodológicos han sido: la colección, la personificación y la hibridación.

### 2.1 LA COLECCIÓN COMO MÉTODO.

En libro “Gramática del arte” de J.J Belgon, la palabra “colección” es una agrupación o un conjunto de números de formas que se asemejan en algunos aspectos importantes, pero que no son idénticas.<sup>1</sup>

Para mi proyecto, he escogido esta palabra “colección”, como concepto y lo he producido en físico con el resultado de crear una colección de seres mitológicos y recopilarlos en un mismo libro. Para trabajar y poder organizarlo, una forma de guiar al lector es poner al principio del libro, un índice con el orden alfabético de los animales, el cual, va a ir acompañado de su respectiva página donde si quiere buscar alguna criatura en especial, le puede servir de guía. Para ello, todas las paginas irán con el diseño del animal junto con la descripción al lado, independientemente si la imagen va a la derecha, el texto descriptivo irá a la izquierda, y si va de otra forma, será al revés.

Respecto a la iconografía de los bestiarios antiguos, surgió el nacimiento de la época medieval y también en la zoología. El primer bestiario titulado “El Libro de las Maravillas del Mundo” redactado a mediados del siglo XIV, fue un libro redactado por un personaje ficticio llamado Juan de Mandeville el cual, va redactando todo aquello que ve mientras viaja. Describe lugares como Egipto y diferentes partes de Asia como China.

Fue un libro bastante influenciado que fue todo un existo en la época e inspiró a grandes iconos de la historia como Cristóbal Colón; ya que, mas o menos a través de los relatos de Mandeville se mostraba una forma correcta de la Tierra y lo tenía como una de sus obras de cabecera, junto con “El Libro de las Maravillas de Marco Polo”.

---

<sup>1</sup> BELGON, J.J. *Gramática del arte*, p. 40

Según en la investigación que he ido viendo sobre los bestiarios medievales, solían ser una descripción en una página y en la otra, la imagen realizada normalmente en grabado, más en concreto con la técnica de aguafuerte. Solían ser principalmente en blanco y negro y con escala de grises. Los bestiarios también se usaban como guías para conocer más a fondo aquellos animales marinos que se desconocían cuando los exploradores o aventureros, salían en rumbo de buscar y encontrar nuevas tierras, para saber el peligro al que se enfrentaban. En mi bestiario personal, he continuado esta línea de trabajo llevándolo a un terreno de la ilustración digital donde predominan una gama de colores más saturados o fríos, dependiendo la taxonomía y personalidad de la criatura. Las criaturas son creaciones que he sacado de mis miedos y fobias más personales. Los nombres de los monstruos son palabras conjuntas en latín. Un ejemplo sería: mi principal miedo es que le tengo fobia a las cucarachas. Para crear el nombre de la criatura, escogí dos palabras en latín: Sordidum Regem que traducido al castellano es El rey de la suciedad. Finalmente agrupando esas dos palabras, el resultado final dio a Sorgem.

Para la realización del desarrollo del dibujo digital, he optado por usar pinceles con acabados de pintura, para darle un toque como desgastado a los acabados, como si tuvieran pelos las criaturas. Han sido realizados en una Tablet de iPad con el programa procreate, en el que se puede no solo dibujar o hacer bocetos, si no, que también, se pueden añadir textos junto con la imagen, para una mayor representación a la hora de que el espectador pueda visualizar una y cada de las ilustraciones. En cuanto a la tipografía, según varias investigaciones sobre los antiguos bestiarios, intenté crear mi propia letra en procreate con un pincel personalizado, pero finalmente, he optado por guiarme en la página de Fuentes de Google (Open Sans), en el que hay una selección de varios tipos de letras y que se podría amoldar a la escritura del libro.

## **2.2. LA HIBRIDACIÓN COMO PROCESO CREATIVO.**

Las criaturas híbridas no solo se han llegado a proyectar en los antiguos libros de la época, sino también, han llegado a existir en la vida real. Se le denomina híbrido, aquel animal que ha nacido del cruce de dos progenitores de subespecies o especies distintas. En el reino animal, existen muy pocos ejemplares de animales que tengan la capacidad para reproducirse con especies distintas a la suya. Normalmente, este tipo de híbridos suelen tener los rasgos de ambos padres. En mi caso, la hibridación que he cogido para seguir con este proyecto ha sido la artística con sus correspondientes conceptos.

El ser humano ha influido mucho en el cruce de animales con el fin de ser más dinámico, ya que siempre se han usado a los animales como herramienta de trabajo. En cuanto al problema de estos seres vivos, es que son estériles y son incapaces de tener descendientes. Un ejemplo muy común de híbrido que seguimos teniendo en la actualidad es la mula que es, un cruce entre yegua y burro. He aplicado la personificación como figura retórica como la derivación, el énfasis para resaltar aquellos adjetivos en las bestias y darle una entonación exagerada cuando se describe en el párrafo, símbolo como representación de aquellos animales que tienen un significado en el mundo de la literatura medieval que implican la figura demoníaca o santa en mi trabajo.

Si nos vamos al campo de la fábula, tanto en el mundo del cine como de la literatura, lo más conocido siempre ha sido el hombre lobo o, licántropo. En el siglo II, ya se empezaba a manifestar casos de licantropía el cual, Marcellus de Sidón lo describió como “especie de melancolía.” Era un trastorno mental que provocaba en aquellas personas una sensación de transmutarse en algún animal. Es por eso por lo que, en la leyenda la luna llena le afectaba, porque esta provocaba efectos en el comportamiento del hombre.

La leyenda del hombre lobo hace su aparición en el año 1 a.C, obra del poeta romano Ovidio el cual escribió “Las Metamorfosis” (poema compuesto por 15 libros). El primer libro cuenta la historia del rey Licaón cuyo nombre nace de la palabra licántropo, el cual un hombre fiel a la religión y el culto lleva su devoción al otro extremo. Formó parte de sacrificios que eso conlleva a la antropofagia. El peor castigo que pudo recibir fue cuando llevo a los dioses carne humana para cenar; estos se ofendieron tanto, que le condenaron a convertirse en hombre lobo, por lo que, siguió con sus asesinatos sanguinarios sin poder volver a su forma humana.

A través de relatos de mitos y leyendas, buscando información, he visto que una manera de crear criaturas con aspectos feroces y rudos, la hibridación era una de las opciones más correctas.

### **2.3. INCORPORACIÓN DEL LENGUAJE FOTOGRÁFICO.**

A la hora de asociar las fotografías con la ilustración, voy a explicar brevemente algunos puntos que he tenido en cuenta a la hora de aunar dichos lenguajes.

La imagen va acompañada del texto por lo que, es complementario a ello, es decir, uno de los factores para tener en cuenta en el ámbito de la ilustración es, fugarse del realismo y pensar en la existencia de una forma más creativa. En la

antigüedad, las ilustraciones no estaban pensadas para el público infantil, pero conforme fue evolucionando con el paso del tiempo, cambió. Empezó a evolucionar en que la imagen y el texto ya no solo era un simple soporte, sino que, el dibujo empezaba a tener códigos específicos como, por ejemplo, en este caso, “Sedcies” es una criatura la cual, tiene dos rostros a los que alude al síndrome del impostor, la parte que muestra al público y la de atrás, que es la esconde por miedo a que descubran que su vida es una mentira. La cara que se ve en primicia es la de una rana y la que está detrás suya, la de un sapo.

En los bestiarios y en la religión cristiana, la rana y el sapo se consideraban dos especies con un simbolismo muy distinto uno del otro. La rana simbolizaba la protección, como un ángel guardián, el cual, devoraba cualquier insecto o animal maligno. Sin embargo, los sapos se mostraban saliendo en bocas de personas que pecaban.

Respecto al texto, si que es cierto que tiene un peso importante la narrativa por los resultados que produce en la imagen, la cual, se ha ido desarrollando de forma continua con la descripción que incluso, produzco una autonomía e independencia en ella.

### 3. MARCO TEÓRICO

#### 3.1. DEFINICIÓN DE BESTARIO (BESTIATIO LITERARIO Y BESTIARIO ILUSTRADO).

Desde el periodo medieval, los bestiarios se han sido considerado libros donde se recopilaban monstruos fantásticos y animales que existían en la vida real. Sin embargo, no solo describían animales, sino que también, había categorías sobre botánica y petrología. Eran considerados manuales moralizantes por las lecciones que impartían sobre la idealización de la imagen de Dios y su creación de ello. Es por lo que, cada ser vivo tenía una función sobre él.

También se consideran una observación hacia el lenguaje simbólico, es decir, las criaturas y la literatura tiene una relación con el arte cristiano occidental. En la actualidad, podemos encontrar bestiarios de todo tipo: inspirados en fobias de la sociedad como en las personales del autor, relatar cuentos cotidianos o leyendas que han estado a lo largo de la historia en nuestro entorno y sigue aún, estando presente.

Según la búsqueda que he estado buscando respecto a la definición de bestiario, he encontrado en la RAE, el que más se acerca a mi proyecto: *“es una colección de relatos, descripciones e imágenes de animales reales y fantásticos.”*

Uno de los ejemplos más conocido es el “Bestiario” de Julio Cortázar en el que relata cuentos con objetos y hechos cotidianos y los llegan a convertir en nuestras peores pesadillas. De hecho, fue el primer libro el cual lo publicó con su auténtico nombre. Respecto a los bestiarios ilustrados actuales, encontramos una serie de maquetación que, a diferencia de los antiguos, está mucho más digitalizada ya sea por el diseño, el acabado, la maquetación de este, etc.

En los bestiarios medievales, las ilustraciones solían partir del punto de vista de un plano, en este caso, el ser mitológico solía dibujarse en la mayoría de las veces de perfil, ya que, en ese tiempo, existía la pintura bizantina, en el que no existía un movimiento ni la perspectiva como tal, en las figuras representadas en las escenas pictóricas.

### **3.2. ÁLBUM ILUSTRADO COMO RECOPIACIÓN DE IMÁGENES.**

Un libro ilustrado es aquel donde el texto acompaña a una serie de ilustraciones que suelen representar la historia que se está narrando. Aunque si que es cierto, que, si se suprimieran las dichas ilustraciones del libro, no modificaría nada puesto que es algo más bien estético. Nunca debemos confundirlo con álbum ilustrado. A diferencia del libro, este presenta relatos donde texto e imágenes ilustradas, tienen una gran preponderancia gráfica. Se consideran libros de lectura visual por lo que, el lector ve necesario observar la interpretación de la narración ilustrada para facilitarle la lectura.

A continuación, dentro de los libros ilustrados, podemos encontrar distintas categorías como por ejemplo los bestiarios. Los bestiarios medievales se trataban de un álbum en el que aparecía una serie de textos descriptivos sobre animales fantásticos o reales donde se les representaba de forma peligrosa y terrible. Podían ir acompañados de una imagen en este caso, una ilustración, realizada con grabado o con cualquier otra técnica relacionada con el dibujo o la pintura (los frescos).

### **3.3. SIMBOLOGÍA-ICONOGRAFÍA DEL BESTARIO.**

Respecto a la iconografía de los bestiarios antiguos, surgió el nacimiento de la época medieval y también en la zoología. El primer bestiario titulado “El Libro de las Maravillas del Mundo” redactado a mediados del siglo XIV, fue un libro redactado por un personaje ficticio llamado Juan de Mandeville el cual, va



El Bosco, *El jardín de las delicias*, 1500-1505

Arriba a la izquierda: tríptico *El jardín de las delicias* cerrado.

Arriba a la derecha: tríptico *El jardín de las delicias* abierto representando los tres escenarios de izquierda a derecha: el paraíso, el jardín de las delicias y el infierno.

redactando todo aquello que ve mientras viaja. Describe lugares como Egipto y diferentes partes de Asia como China.

Fue un libro bastante influenciado que fue todo un éxito en la época e inspiró a grandes iconos de la historia como Cristóbal Colón; ya que, más o menos a través de los relatos de Mandeville se mostraba una forma correcta de la Tierra y lo tenía como una de sus obras de cabecera, junto con “El Libro de las Maravillas de Marco Polo”.

En cuanto a la simbología universal del bestiario, podemos encontrar que en los bestiarios de la época medieval fueron representados como símbolos del mal. El Bosco, uno de los pintores más reconocidos en el siglo XIII en la pintura flamenca, manifestaba las escenas como acontecimientos en los que el mundo terrestre se dividía en dos partes: el bien y el mal, el cielo y el infierno, dios y satanás.

Un ejemplo bastante reconocido en la historia del arte es, el **Jardín de las Delicias**, del reconocido pintor flamenco El Bosco, es un tríptico al óleo sobre madera de roble, elaborado entre el 1490 o 1500 donde, permanece cerrado partido entre dos paneles que se representa el mundo, con la técnica de la muestran tres paneles interiores donde se representa a la izquierda, el paraíso, en el medio, el jardín de las delicias que es la vida terrenal y la escena de la derecha es el infierno.

Cuando el tríptico está cerrado, encontramos un panorama gris, solo con grisalla, nada colorido, tonos grisáceos donde se puede ver el contraste del color en la obra. Podemos apreciar cómo con un solo color ha sido capaz de dar volúmenes al relieve de la esfera. Esta escena hace referencia al relato del Génesis donde explica que Dios creó la vegetación en la Tierra el tercer día de la creación.

La estructura del cuadro se muestra como una esfera de cristal donde la superficie de arriba está llena de flora y por debajo, hay una gran masa de agua. Arriba del todo de la zona, en el extremo del lado izquierdo, se puede apreciar unas nubes donde se ve como un destello de luz. Ese es la representación del que todo lo observa, Dios. Esto indica el amanecer del cuarto día. Lleva en sí una corona que rodea su cabeza y un libro abierto entre sus manos, los escritos, que luego se harán reales.

En este periodo, siempre solía haber unas frases escritas en latín donde son recogidas de los libros sagrados, como en el salmo 148, versículo 5. En la parte izquierda textualmente dice: "Ipse dixit et facta sunt", que *significa* "Él mismo lo dijo y todo fue hecho." Y en la parte derecha, "Ipse mandavit et creata sunt" que dice textualmente: "Él mismo lo ordenó y todo fue creado."

En cuanto al tríptico abierto por completo, la dinámica del color cambia. Vemos escenario saturados de figuras y colores con una temática distinta en cada lienzo. Según estudios, El Bosco quiso poner el enfoque sobre la evolución natural y moral de la naturaleza.

El panel de la izquierda simboliza el paraíso. En el, se aprecia un ambiente cargado de bastante flora y fauna, donde gran parte de los animales, salen de la superficie marina, en este caso, el lago que encontramos abajo a la derecha. El panel de la izquierda simboliza el paraíso. Este acto se muestra a Dios el cual, es el creador de la Tierra, que aparece con los rasgos de Jesús. Está cogiendo la mano de Eva de la muñeca, como símbolo de Entrega a Adán, el cual, está tumbado en el suelo a su lado derecho. A la izquierda de Adán, se sitúa un árbol, que simboliza el árbol de la vida, es un tipo de drago, que se encuentran en las islas Canarias. Se simbolizaba en la antigüedad a la vida por el hecho de que el jugo que se exprimía de los frutos era de un color carmesí el cual, poseía cualidades curativas.

Otro símbolo que podemos encontrar es, por la zona central y a la derecha, se muestra un árbol rodeado por una serpiente. Esto es una representación del bien y del mal. Debajo de él, reposa sobre una roca una especie de ser humanoide, seguramente una figura del mal escondido. En el centro de la obra, podemos apreciar una figura rosácea, como si fuera una fuente ficticia, que alude a los cuatro ríos del Edén, hace referencia a la vida y la fertilidad. En el soporte del elemento, se aprecia una esfera con un agujero, en su interior, aparece un búho, que se trata del mal que espía desde el comienzo a la humanidad, permaneciendo a que cometa su sentencia.

En la parte central, es lo que conocemos como El jardín de las delicias la cual, es el título que da origen a esta obra compuesta. Encarna el mundo terrenal. En este panel, se observa varias personas que andan desnudas por todo el cuadro



Ilustración de Quasimodo sujetando a Esmeralda en brazos.

tanto caucásicas como negras. Las figuras humanas distraídas por toda la superficie realizan una actividad distinta ya sea, algún tipo de placer, en este caso, el sexual y, disfrutando del momento, como si no se percataran de que van a acabar en el lado más terrorífico del universo: el infierno. Imágenes simbólicas que encontramos en esta parte de la pintura: especies comunes y exóticas, pero el tamaño varía con respecto al de la realidad. Observamos aves y peces enormes, y mamíferos que se diferencian entre escala.

La última pieza que corresponde con el cuadro es el lugar más terrorífico: el infierno. La figura representativa es el hombre-árbol la cual, se encuentra en el eje central de la obra. Esta representa al demonio. Es el único personaje que mira hacia el espectador. En este escenario, los humanos son torturados con los mismos elementos que solían disfrutar en el jardín de las delicias. Se encuentra una serie de instrumentos musicales por lo que, pasan a ser el protagonismo del cuadro.

Otro dato importante sobre esta pintura es, que hay un contraste entre colores fríos y cálidos. En la superficie del cuadro, se ve una escena con un montón de incendios donde acaban sobre las almas en desgracia, como si simulara la escena de una guerra. Debajo del hombre-árbol, hay tonos más fríos, por donde se aprecia como un charco de agua congelada y aquellas que caen, luchan por salir.

En cuanto a la investigación que he ido realizando en la iconografía y simbología de dichos libros medievales, iconos reconocidos a lo largo de la historia y que siguen estando presentes en nuestra sociedad, que hasta se llegan a utilizar incluso en el mundo del cine, el diseño, la animación, etc.

Podemos percibir que en el cuento de Víctor Hugo, en "Nuestra Señora de París", publicado en el año 1831, el cual, relata la historia de una chica llamada Esmeralda de origen gitano, Quasimodo que es un jorobado sordo y de un archidíacono llamado Claude Frollo, inspirado en el siglo XV, en la época parisina. Quasimodo aparece como figura maligna en estos libros como un ser horrible, de aspecto deforme en el que es el encargado de mover las campanas de la catedral de Notre Dame.

Otro ejemplo que podemos encontrar en la zona de Valencia, son las famosas gárgolas de la antigua Lonja de la Seda, uno de los edificios más emblemáticos del siglo del gótico tardío. Decorado con una serie de monstruos y bestias infernales las cuales, recrean los pecados capitales, historias macabras de la época medieval y lo que también se entendía como era la imagen que plasmaban sobre el infierno y sus criaturas, en los contextos históricos durante esos años. Lo único inocente que nos vamos a poder encontrar en la fachada del portal de esta obra es, dos ángeles sosteniendo a la Virgen María y al niño Jesús. Más allá debajo de los pies de estas dos figuras santas, encontramos una serie de esculturas como brujas, demonios, humanos asustados y también, sucesos

cotidianos que predominaban en la construcción del gótico civil. Se le reconoce como “la puerta de los pecados” donde se pueden ver figuras como tres personas desnudas que se están persiguiendo, sosteniendo un objeto cada una de ellas, que como se puede observar, son escobas. Lo que tratan de hacer una a la otra, es introducir el palo por el ano. Son tres brujas involucradas en un ritual sexual. Alude a la brujería que en el periodo en el que se encontraba, este tipo de creencias estaba mal visto ya que se las asociaba con encuentros o rituales en los que se invocaba al demonio.

Abajo a la izquierda: escultura de El fornicador de La Lonja situada en el edificio La Lonja de la Seda en Valencia.



Encontramos otra figura “El fornicador de la lonja” que lo representan como uno de los pecados capitales, en este caso, la lujuria. Es considerado uno de los pecados más castigados. La prostitución estaba habituada en ese momento por lo que, la ciudad del Turia se llegó a considerar uno de los sitios de Valencia donde, prevalecía uno de los mayores prostíbulos del siglo XV. Lo representan a un hombre realizando el acto sexual con la fachada principal del edificio el cual, no podemos ver su rostro con claridad, pero si sus órganos sexuales. En “Mujer desnuda se toca sus genitales”, una mujer mirando hacia abajo y estirada boca abajo, abre y a la vez se toca, con las dos manos, su propio sexo. La masturbación en aquella época se consideraba algo maligno ya que, realizar ciertos actos que supondrían placer en este caso, acto sexual o el placer a uno mismo, antes del matrimonio, se consideraba una forma de faltar al respeto a la religión y alabar al demonio.

### 3.4. HISTORIA DEL BESTIARIO.

Los bestiarios se crearon principalmente con un objetivo: los ciudadanos fueran fieles y tuvieran fe en la religión cristiana. Tenían mas significado simbólico, por lo que existían animales reales tales como leones y águilas que se consideraban positivos, y luego, estaban las serpientes y los cerdos, que los posicionaban en la parte negativa.

En cuanto a la historia de cómo surgieron los bestiarios en la época medieval, uno de nuestros grandes influyentes es “El Bosco”, pintor holandés del siglo XV, representabas escenas donde la imagen sagrada como los santos, Dios, la Virgen... y la maligna como las brujas, bestias, Satán, etc....estaban presentes. Las ideas para sus bocetos solía extraerlas de las Sagradas Escrituras y otras épocas históricas, pero bastante cernidas visto desde su punto personal. El Bosco tenía una visión en cuanto al mundo fantástico bastante amplio, que, en muchas ocasiones, hacen recordar a los bestiarios románicos. Escenarios donde se ve claramente la figura de sueños surrealistas.

*La mesa de los pecados capitales* es una obra pictórica que como se puede observar, se divide en 5 círculos, en los cuales, uno está puesto en el eje central del cuadro, que es el de mayor tamaño, y luego en cada esquina del cuadro, están, unos de menor tamaño. Si nos centramos en el central, podemos observar que está dividido en tres partes: la primera representa la figura de Dios,

el ser que todo lo ve y debajo, hay unas palabras escritas que ponen: “Cave, Cave, Dominus Videt” lo que traducido es “Cuidado, cuidado, Dios está mirando” dando a entender que vigila cualquier acto que puedas pecar. El siguiente círculo que rodea a este primero, es un anillo exterior con destellos el cual, separan a la figura santa, de los pecados capitales como la Ira, Lujuria, Pereza, Gula, Soberbia, Avaricia y Envidia. El resto de los otros cuatro círculos pequeños, representan la Muerte, Juicio, Infierno y Gloria.

Podemos observar como el pintor ha representado cada pecado con un escenario distinto como si de un cuento se tratara. Bosco quiso dar a visibilizar la sociedad en ese tiempo, los acontecimientos en ese periodo sin dejar de darle importancia la crítica a los vicios. Cada escena de cada pecado está compuesta por una zona donde se puede observar parte del cielo y otra zona, abajo donde podemos ver la tierra que sería una representación de los campos holandeses. Cada imagen presenta un espacio interior ya sea la zona de una cosa, acompañado de objetos cotidianos de la época.

Finalmente, uno de los círculos pequeños situado en el lado derecho de debajo de la obra, es el infierno, el cual se observa como están los pecados capitales con su consiguiente castigo, el cual fue uno de los ambientes artísticos mas complicado de reproducir.



Abajo a la derecha: El Bosco, *La mesa de los pecados capitales*, 1505-1510.

Abajo a la izquierda: Giuseppe Arcimboldo, *Las Cuatro Estaciones*, 1573.



### “Las cuatro estaciones” de Giuseppe Arcimboldo

Otro artista bastante reconocido por el periodo del manierismo, del siglo XVI, famosos por sus rostros surrealistas donde usaban elementos como frutas, flores animales, objetos y verduras y de todo ese conjunto, se formaba un retrato. Fue el pintor italiano Giuseppe Arcimboldo. Trabajaba mucho con el concepto de las ilusiones ópticas y la pareidolia.

Las obras más conocidas es la de “Las cuatro estaciones”. Donde podemos ver una secuencia de cuatro cuadros en los son bastantes humorísticos, caricaturescos, figurativos y sarcásticos, los cuales fueron dados a la corte como una manera divertida, pero por desgracia, no supieron valorarlas como obras de arte. Fueron pintada en el año 1573, donde el pintor plasmó las cuatro estaciones del año retratadas con una serie de objetos representativos que simbolizaba en ese tiempo de cada una de ellas. Todos los elementos, proceden de la naturaleza, es decir, en el cuadro que representa la estación otoñal, podemos observar objetos como hojas secas, castañas, higos, setas, uvas y semillas en tonos cafés y ocre. Sin embargo, en el cuadro de la estación primaveral, están elementos como flores tipo margaritas y lirios. En la actualidad, solo se conservan los originales de “La primavera” y “El Verano”. Arcimboldo llegó a realizar posteriormente varias copias de estos cuadros y se llegaron a exponer en el Museo de Louvre.

Respecto a la iconografía de los bestiarios antiguos, surgió el nacimiento de la época medieval y también en la zoología. El primer bestiario titulado “El Libro de las Maravillas del Mundo” redactado a mediados del siglo XIV, fue un libro redactado por un personaje ficticio llamado Juan de Mandeville el cual, va redactando todo aquello que ve mientras viaja. Describe lugares como Egipto y diferentes partes de Asia como China.

Fue un libro bastante influenciado que fue todo un éxito en la época e inspiró a grandes iconos de la historia como Cristóbal Colón; ya que, mas o menos a través de los relatos de Mandeville se mostraba una forma correcta de la Tierra y lo tenía como una de sus obras de cabecera, junto con “El Libro de las Maravillas de Marco Polo”.

## 4. PROCESO CREATIVO

Para la elaboración de este trabajo, se ha empezado primero por una lista llamada “lluvia de ideas”. En principio, quise representar a través de un libro ilustrado, hablar sobre el tema de la salud mental en niños, como libro

educativo, pero por falta de información sobre como tratar temas tan delicados como este, decidí llevarlo a un terreno más personal: mis miedos. Más adelante, para profundizar más en la idea, empecé con un mapa conceptual en donde la palabra “libro” tuviera relación con el proyecto que quería producir. Fui sacando de allí varios conceptos como álbum, ilustrado, historias, cuentos, bestiarios.

Decidí dividir bestiarios en criaturas e investigué mas de ello y comprendí, que la mayoría de estos libros, representaban lo demoniaco y maligno porque en parte, se desconocía muchos conceptos en la época medieval. Eran libros creados por la iglesia para que el pueblo fueran fieles a la religión cristiana. Es por eso por lo que, en varios libros de este periodo, hay animales que los veían como un símbolo del satanismo como los gatos negros.

Para ello, empecé a dividir todos aquellos temas que se podían inspirarse de los bestiarios antiguos. La palabra “miedo” era uno de las más fundamentales, por lo que, la dividí en miedos más comunes de la sociedad y en miedos personales. Opté por esta ultima porque podría sacarle mas partido a ello, ya que, es algo con lo que convivo a diario.

#### **4.1. CONCEPTO DE LA OBRA.**

El concepto de la obra tiene como fin plasmar mis miedos personales propios, a través de la ilustración. Crear una taxonomía para un monstruo, darle un nombre, unas características y de por si, aspecto físico. Añadiendo un elemento como es el collage, en el que cojo partes que quiera destacar de la criatura y extraerlas de imágenes PNG o recortes de distintas imágenes y juntarlas creando una composición.

##### **4.1.1. El collage como herramienta.**

Para las ilustraciones, he querido añadir una herramienta para añadir contraste con el fondo: el collage. Esta técnica se utilizó con el fin de crear objetos con recortes de varios papeles y juntarlos entre ellos hasta dar con un aspecto. Para ello, he querido añadir collages a las criaturas para destacar ciertas características o partes del cuerpo como los cuernos, uñas, ojos, dientes.... Usando imágenes en formato PNG descargado de varias paginas de internet.

Usar este procedimiento es una forma de salir un poco de la normatividad del estilo de los bestiarios románicos. Con el collage se puede crear hasta escenarios surrealistas. Un ejemplo es Celsius Pictor que coge una parte de la morfología de un ser vivo y el resto coge partes de distintas maquinas del siglo XIX, típico de la época de la revolución industrial, con el resultado de crear una

hibridación entre animal-máquina. Un estilo futurista con acabado steampunk victoriano.

## **4.2. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO.**

Para la presentación del proyecto, el álbum ilustrado va a estar impreso en físico, con tapa dura, la cual la portada y la contraportada, va a ser en un acabado satinado. Colores como verde pino y con la tipografía de rojo claro para que destaque el título y el subtítulo. La tipografía de la portada va a tener relieve para que destaque más y tengan un contraste junto con el resto de los elementos en la imagen. Va a estar compuesto por un índice para que el espectador pueda buscar y ver el contenido del propio libro e ir, directamente a la página deseada. Acompañado de una pequeña introducción para guiar al lector al principio del manual como una idea de lo que trata en sí la historia. Cada bestia va seguida de un título creada con una caligrafía personalizada, un texto descriptivo, la imagen ilustrada y digitalizada, destacando un boceto de una de sus características de su aspecto físico como, por ejemplo, ojo, cuernos, uñas, etc. El fondo va a tener un acabado de textura arrugado y viejo, como si se tratara de papel vitela, tipo pergamino.

## **4.3. DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA.**

Para llegar al final del procedimiento de la producción de este boceto, he realizado el esbozo de cada bestia, basándome en la descripción de cada criatura. Primero, redactaba la descripción del texto y luego, a través de inspiraciones recogidas de las características de los referentes acompañadas de lo que había escrito en cada argumento, realizaba los bocetos previos tradicionalmente en un libro de artista. Cuando tenía el boceto definitivo, lo pasaba a digital en el iPad y desde ahí, dibujada más detalladamente cómo quería que fuese el ser mitológico. Cuando pintaba la bestia, una de las cosas que me interesaba era el acabado del pincel, como si la línea estuviera raspada, o bordes inacabados.

La tipografía de cada título está formada por una caligrafía personal, enfocada a la tipografía gótica de la época medieval de los bestiarios antiguos. Alrededor del nombre, está decorado por unas “gotas” que reproducen manchas de sangre tanto de color rojo más saturado a un color más oscuro, dando a entender sangre seca o vieja.

La composición. Las páginas con su correspondiente descripción de cada monstruo, va a estar organizado con el texto en letras góticas y de un color azul marino, el fondo con un color crema y con textura de papel arrugado para dar la impresión de que estuvieron muy usados. Mi idea es, en cada página se vaya

alternando el lugar de los textos y la ilustración de la bestia. Por ejemplo, las dos primeras páginas: texto y nombre del ser mitológico a la izquierda e ilustración, a la derecha. Siguiendo dos páginas, ilustración al lado izquierdo y texto y nombre a la derecha y así, sucesivamente. La portada y contraportada están diseñadas de forma que todo está alineado en el centro, con márgenes en ambos extremos, tipografía de color rojo claro con relieve y fondo verde oscuro para hacer más contraste. La portada está compuesta por un anillo plateado en el eje central con dos gemas rojas en cada lado donde sobresalen las extremidades más representativas de varios monstruos del libro. Título en tamaño grande de forma que se destaquen las palabras “bestiario” y “miedos” y el resto, más pequeñas. El subtítulo y el nombre de la autora irán en un tamaño de letra pequeña, dando a entender que no es de gran importancia, pero lo más llamativo es el título. La contraportada es más sencilla, se añade una breve sinopsis la cual, la palabra sinopsis está escrita en rojo claro con tipografía antigua. En cuanto a la breve explicación, está como dentro de un marco dorado desgastado de la época del barroco ya que, la parte de un libro ilustrado que más llama la atención de espectador es la portada principal.

Estilo y género. He seguido bastante el estilo de los bestiarios medievales, pero llevándolos a mi territorio personal. Lo he adaptado a un estilo donde el animal tiene una forma, hay una perspectiva, profundidad, la imagen deja de ser plana. En cuanto al género, he querido ser fiel al género que mantenían en el periodo medieval, como la primera letra de la palabra del texto, simular como hacían la tipografía en la antigüedad cada vez que empezaban un texto.

Contenido y contenido. El contenido de este trabajo es imágenes digitales realizadas en un programa llamado “Procreate” en una tableta gráfica junto con la ayuda de un lápiz digital. El programa dispone de varias opciones donde puedes añadir textos, crear nuevos pinceles, modificar un pincel.... Para la realización de la caligrafía, en un principio, quería hacer una réplica exacta de la letra que se usaba en aquella época, pero dada la falta de experiencia y la complejidad de esta, decidí adaptarlo a mi estilo personal.

En cuanto al contenido de la idea de este trabajo, solo hay una figura por cada página, que es la de la bestia en sí, y alrededor suyo, pequeños bocetos destacados alguna parte de su aspecto físico ya sea la boca, garras, ojos, etc.

Imaginación. En el mundo de la ilustración, la imaginación es algo que hay que tener muy en cuenta a la hora de realizar una ilustración. De hecho, desde muy pequeños, aprendemos a proyectar imágenes con el texto porque lo primero que se desarrolla es la propia imaginación. Por eso, es esencial, que los

ilustradores partan de esta base y que desde la infancia pasando por anécdotas de su vida, esto se va alimentado de ello.

Tipografía. Investigando sobre las tipografías que utilizaban en la época medieval, usaban mucho la escritura como forma de expresar a través de los libros, un conjunto de convertir la tipografía también en algo artístico. En ese periodo de tiempo, existían muchos tipos de estilo: la mas reconocida siempre ha sido la letra cursiva romana. Aunque, si que es verdad, que esta es una replica de la letra capital (mayúscula) la cual, se caracterizaba por una letra mas redondeada o cuadrada. La escritura conforme va pasando el tiempo, va evolucionando ya la vez pierde proporción y los trazos se van uniendo mediante ligaduras. Esto se les hace más fácil ya que no tiene que estar constantemente levantando la pluma.

La gótica empieza a ser vigente desde el siglo XII hasta el XV, pero en Alemania tenían una variante regional que se llamaba gótica fraktur, es decir, quebrada. Persiste gran parte del tiempo hasta en 1941 que es cuando Hitler llega al gobierno y la prohíbe. Existen una gran variedad dependiendo del tiempo, lugar y el uso definido. Existen dos: librería y documentaria y a su vez, estas se dividen en otras tres: bastarda, gótica cursiva o gótica cursiva aragonesa.

Para mi obra, he escogido la gótica bastarda y la he modificado llevándola a una zona un poco mas modernizada. Mi plan en un principio era descargar una plantilla e intentar calcarla para que quedara idéntica, pero debido a la poca practica de esta, recurrir a hacerla a algo mas orgánico y personal, de forma que aparentase de la época medieval, pero mas simple.

Maquetación. Para el proceso de maquetación, he recurrido a usar la ayuda de un programa en el que va con su correspondiente índice, donde el lector pueda guiarse a través del libro y pueda ir directamente a la información deseada. Una pequeña introducción para situar al espectador donde se encuentra y en que momento está surgiendo en este tipo de acontecimientos. Enumerada todas las paginas, junto con la portada y contraportada más, dos guardas al principio del libro y al final.

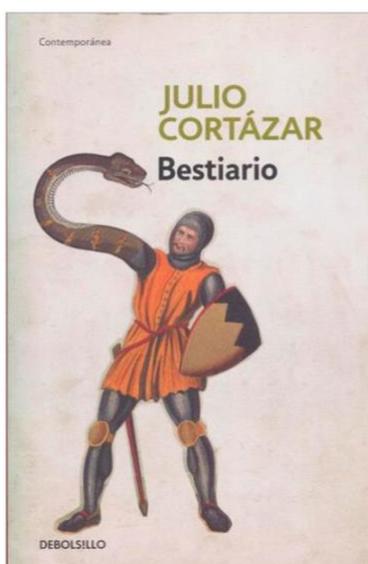
## 5. REFERENTES

### 5.1. REFERENTES LITERARIOS.

#### JULIO CORTÁZAR.

Se caracteriza por tener unas obras llenas de surrealismo y en parte, simboliza un retrato sobre su vida. El mundo que surge a su alrededor es como un “laberinto” el cual, necesita fugarse de él. Usa el lenguaje coloquial y temas como lo fantástico e inquietante que puede referirse con los relatos de Jorge Luis Borges. Utiliza varios géneros a la hora de redactar, es decir, mezcla varios generos, pero siempre recurre al ficticio. Lo que más realza de sus fábulas es que el espectador queda atrapado de la disolución de lo real, lo extraño, el humor o el suspense que lo profundiza y compone la historia como algo similar.

Su libro *Bestiario* es una de las obras más reconocidas dentro del universo de la literatura. Fue la primera obra en la que según Cortázar argumentó “sentirse seguro de lo realmente quería decir.” Son ocho cuentos en los que están relacionados con los rasgos principales de Cortázar: el humor, lo absurdo y lo fantástico. Fue el primer libro que publicó con su propio nombre.

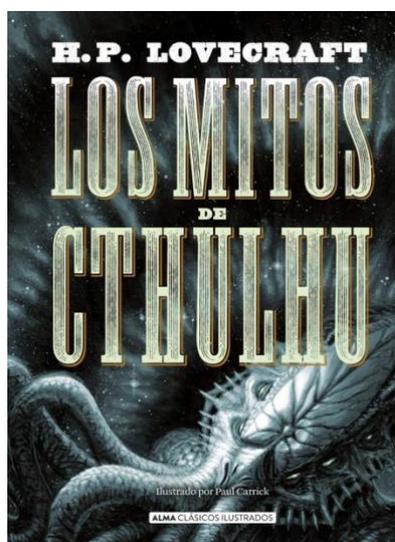


Arriba a la izquierda: Julio Cortázar, *Bestiario*, 1951.

#### H.P. LOVECRAFT.

Cada obra de Lovecraft cambia su temática de horror, una fantasía única, ingeniosa y sugestiva, usando un lenguaje que narra cada estado de terror, sitios donde bestias inimaginables y peligrosas acechan en estos mundos. Uno de sus libros más reconocidos es “Cthulhu” el cual, es un animal inmenso que vive en las profundidades del mar. Este ser monstruoso vino de la inspiración de su fobia persistente a océano: talasofobia. *Los mitos de Cthulhu* (1926) estaban divididos por trece relatos, en los cuales, los más conocidos eran *La llamada de Cthulhu* (1926), *El caso de Charles Dexter Ward* (1927-1928) o *En las montañas de la locura* (1931). Esta saga se convirtió en una de las obras más destacadas del autor y gracias al crear, *El círculo de Lovecraft*, que consistía en una serie de escritores los cuales, intervenían con ideas, conceptos y colaboraban bajo un seudónimo que se le asignaban a cada uno de ellos.

Uno de los puntos a destacar de este autor es que sus novelas experimentaban tres fases: la primera fase gótica en la que se influyó por el escritor Allan Poe y sus fábulas donde estaban cargadas de los tópicos góticos los cuales, ya nacían de la época del Romanticismo (1905- 1920), la segunda fase onírica, esta fue en la que recogió inspiración a través del mundo nórdico y



Abajo a la izquierda: H.P. Lovecraft, *Los Mitos de Cthulhu*, 1926.

mediterráneo (1920-1927), y la fase final cosmicista (1927-1937). Este último periodo fue donde reflejó lo que para él fue el mundo cósmico como algo inmenso y hostil.

La principal inspiración a la hora de seleccionar como referente a este autor fue, porque usa adjetivos con una dinámica densa y lisa, es decir, juntaba palabras sin guardar un orden o una conexión entre ellas. La mayoría de los términos que aplicaba en sus relatos eran bastante arcaicos, por lo que, sus escritos son tienen un toque coleccionista e informativo.

## 5.2. REFERENTES ARTÍSTICOS.

### JERONIMUS VAN AEKEN (EL BOSCO).

Jeronimus Van Aeken nace en el año 1450 un pueblo llamado en Hertogenbosch, en Países Bajos. En sus años de infancia y juventud, se podrían apreciar un marco optimista y feliz en sus obras, pero conforme llega a la madurez, se encuentra en una situación donde acarrea tiempos de crisis, luchas e inestabilidad, por lo que, crea un complejo clima espiritual que es donde se va a ver reflejado en sus obras.

Los temas que El Bosco trata en sus pinturas son, religiosos y alegóricos. Mientras que los de carácter religioso son siempre fáciles de reconocer y generalmente de interpretar, los asuntos alegóricos exigen de nuestra parte un profundo conocimiento de la sociedad de su tiempo y de los vicios y virtudes de sus contemporáneos, de los que con frecuencia se burlaba mostrándoles sus propias costumbres sociales y deformaciones morales.

Fue uno de los pintores más emblemáticos de la época medieval. Una de las obras más reconocidas es el *jardín de las delicias* en el que se pueden apreciar como podemos observar un montón de figuras tanto en la flora como en la fauna. La fertilidad y la tragedia son los temas más característicos de ella. Hace mucho el uso de la burla y la ironía en sus cuadros. Existen un nivel de perfeccionismo en la técnica y una gran calidad en el esbozo. Emplea temas fantásticos y originales en los que se muestran criaturas que inmortalizan los animales de los bestiarios románicos. Las escenas se muestran como si se tratan de sueños, en los que se relacionan con el movimiento surrealista.



El Bosco, *Las Nave de los Locos*, 1503-1504.

### CELSE MARTÍNEZ (CELSIUS PICTOR).



Celso Martínez más conocido como Celsius Pictor, es un ilustrador y artista visual independiente que utiliza el collage para expresar cosas exageradas y surrealista para crear ilustraciones.

Utiliza collages para mezclar vívidamente el mundo real con aquellos elementos que han aparecido o se han inventado a lo largo de la historia y han sido olvidados por la evolución. Antes de la llegada del mundo digital, especialmente las primeras máquinas inventadas durante la revolución industrial, las historias medievales, los mitos, los mundos olvidados y la naturaleza. Son collages con fina mano de obra, por lo que son perfectos para el trabajo del relojero. El relojero da a la vida un nuevo punto de partida lleno de paciencia, personalidad y rasgos a veces irónicos, y la mecánica y los personajes cobran vida. Su estilo es bastante reconocido por seguir el aspecto a lo steampunk y con un acabado victoriano, por lo que, mezcla imágenes de bestiarios medievales o de libros antiguos de zoología con máquinas del siglo XIX o principios del XX.



Su primer proyecto comenzó con “Monsterkompendum”, que demostró una elegancia sublime con una composición sutil y detalles embriagadores, donde desarrolló un “mundo utópico natural donde las especies animales conviven y se complementan mecánicamente.”

Arriba a la izquierda: Celsius Pictor, *Cartografías: nuevos mapas del siglo XXI*, 2021.

Abajo a la izquierda: Celsius Pictor, *Las Aves de Viñas Altas*, 2015.

Se podría decir que las partes mecánicas que compone la taxonomía de cualquier animal funcionan. Tiene la capacidad de mantener sus dos estilos mientras, habla sobre las ilustraciones de artículos de revistas o medios de comunicación.

### REMEDIOS VARO

Remedios Varo fue una pintora y escritora que perteneció a la generación del 27 la cual, está relacionada con el movimiento surrealista.

En sus obras, Varo intenta visualizar el papel de la mujer como objeto del deseo masculino. Por eso, en sus pinturas, las mujeres son alquimistas, brujas y criaturas espirituales. Al mismo tiempo, Remedios Varo creó un mundo alternativo, donde la imaginación se fusionó con el mundo real para producir nuevas formas. Sus obras tienen la influencia teórica de Jung, Freud y Adler, así como diferentes formas de misticismo.

Sus obras se caracterizan porque mezcla lo mítico con lo científico, lo santo con lo carnal. Se basó en el movimiento surrealista y las tesis de la



Remedios Varo, *Creación de las Aves*, 1957.

metafísica. Sus personajes se destacan por ser andróginos y por tener los ojos almendrados.

Una de las principales por las que he señalado en este proyecto como inspiración ha sido por la forma que tiene de proyectar la hibridación en sus pinturas. Una combinación surrealista donde usa mucho la temática de lo mágico, lo sobrenatural en el que, se mezclan la realidad con los sueños. Otra característica que reluce mucho en sus obras es, todas sus pinturas tienen símbolos ocultos ya sea el cuadro en general en sí o, en sus personajes.

## 6. CONCLUSIONES

Este proyecto tenía el fin principal de elaborar un libro ilustrado con el objetivo de darle una morfología, nombre y características a mis miedos personales. Creando una personificación de bestias y criaturas mágicas. En principio, iba a consistir en los miedos mas comunes en la sociedad, pero opté por llevarlo a un terreno personal, ya que, me fue mas fácil a la hora de proyectarlos.

Me ha servido de reflexión para poder hacer una continuación o poder modificarlo y presentarlo en futuros trabajos como publicarlo en una editorial, o colaborar en alguna empresa de diseño de personajes para videojuegos. Este diseño sobre el libro me ha ayudado a poder sacar a relucir más mi imaginación y temática libre cuando tenía que realizar esbozos. Autores reconocidos que he estudiado en la carrera como Varo, El Bosco, etc., me han servido como referentes para poder trabajar más en profundidad sobre la hibridación de los animales.

Por ultimo, me hubiera gustado presentar más criaturas si hubiera tenido un margen más amplio de tiempo, ya que, crear un personaje basado en algo tan abstracto como un miedo, es complejo de personificar y de darle unas características con tal de, no llegar a una repetición de varias bestias.

## 7. BIBLIOGRAFÍA

Alcatena, E. L. (2019). *Bestiario*. Libros del Zorro Rojo.

Beljon, J. J. (1994). *Gramática del arte*. Celeste.

*Biografía de Giuseppe Arcimboldo*. (s. f.). Biografías y Vidas. La Enciclopedia

Biográfica en Línea. Recuperado 4 de julio de 2021, de

<https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/arcimboldo.htm>

*El Bosco. La exposición del V centenario - Exposición*. (s. f.). Museo del Prado.

Recuperado 4 de julio de 2021, de

<https://www.museodelprado.es/actualidad/exposicion/el-bosco-la-exposicion-del-v-centenario/f049c260-888a-4ff1-8911-b320f587324a>

CARACTERÍSTICAS LITERARIAS. (2013, 10 junio). Características Literarias de

Julio Cortázar. <http://udijuliocortazar.blogspot.com/2013/06/caracteristicas-literarias.html>

Carvajal, G. (2021, 9 abril). *Los Viajes de Juan de Mandeville, el best-seller medieval que influyó a Colón*. La Brújula Verde.

<https://www.labrujulaverde.com/2016/04/los-viajes-de-juan-de-mandeville-el-best-seller-medieval-que-influencio-a-colon>

*Celsius: Illustration & art direction*. (s. f.). Celsius: Illustration & art direction.

Recuperado 4 de julio de 2021, de <http://celsiuspictor.net>

Cortázar, J. (2016). *Bestiario*. Debolsillo.

Crespo, E. (2020, 4 febrero). *El origen del hombre lobo*. Canal HISTORIA.

<https://canalhistoria.es/blog/origen-del-hombre-lobo/>

de Cera, T. (2019, 26 junio). *Escritura en la Edad Media*. La Tablilla de cera.

<http://tablilladecera.com/escritura-en-la-edad-media/>

Fischer, S. (2016). *El Bosco. La Obra Completa*. Taschen.

García, S. (2020, 27 octubre). *Remedios Varo, pintora visionaria, surrealista y olvidada - Cultura Inquieta*. Cultura Inquieta.

<https://culturainquieta.com/es/arte/pintura/item/16562-remedios-varo-pintora-visionaria-surrealista-y-olvidada.html>

Gavaldà, J. (2019, 20 Agosto). *Historia National Geographic*.

historia.nationalgeographic.com.es.

[https://historia.nationalgeographic.com.es/a/h-p-lovecraft-creador-mundos-imaginarios\\_14570](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/h-p-lovecraft-creador-mundos-imaginarios_14570)

Imaginario, A. (2019, 16 noviembre). *El jardín de las delicias, de El Bosco: historia, análisis y significado*. Cultura Genial.

<https://www.culturagenial.com/es/el-jardin-de-las-delicias-de-el-bosco/>

Perea, C. (2021). *Simbología del Bestiario*. Libsa.

Toriyama, S. (2021). *Guía Ilustrada de Monstruos y Fantasmas de Japón*. QUATERNI / ALFAOMEGA