



UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM Trabajo Fin de Máster

Título:

LA ISLA SECRETA DEL DR. JACK MERCER

Autor/a: Juan Carlos Lara Bellón

Tutor/a: Ignacio Belda Mercado

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Preproducción y desarrollo visual

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2018

TFM Trabajo Fin de Máster

Título:

LA ISLA SECRETA DEL DR. JACK MERCER

Autor/a: Juan Carlos Lara Bellón

Tutor/a: Ignacio Belda Mercado

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Preproducción y desarrollo visual

Departamento de Dibujo

Convocatoria: Septiembre

Año: 2018

ÍNDICE:

1. INTRODUCCIÓN	6
1.1. Contextualización	7
A. Trayectoria personal	9
B. Trayectoria académica	10
C. Trayectoria profesional	12
1.2. Objetivos	13
A. Objetivos conceptuales	15
B. Objetivos procedimentales	15
C. Objetivos actitudinales	16
1.3. Líneas de investigación	17
A. Investigación teórica	17
B. Investigación práctica	27
1.4. Hipótesis de trabajo	28
2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y REFERENTES	30
2.1. <i>El Cuaderno de las Criaturas Secretas</i>	30
2.2. El <i>concept art</i>	32
2.3. La ilustración	34
3. MATERIALES Y METODOLOGÍA	39
4. RESULTADOS	53
5. APARTADO CRÍTICO	91
6. CONCLUSIONES	94
7. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES	96
8. BIBLIOGRAFÍA	99

Resumen

Este TFM se realiza como continuación de la investigación a la que dio lugar la anterior realización del TFG. Ambos proyectos estudian, desde un punto de vista eminentemente práctico, la representación tradicional y actual de animales y criaturas, tanto reales como imaginarias y fantásticas. Este TFM se centra en la posibilidad de diseñar y crear animales ficticios siguiendo las normas y estándares del mundo natural, al mismo tiempo que se investigan los límites del conocimiento, la verosimilitud y la fantasía. El resultado de este proyecto es una serie de ilustraciones en un formato similar a la ilustración científica de animales, que surgen como conclusión de un estudio taxonómico, evolutivo, biológico y anatómico de seres vivos reales (especies actuales y extintas), además de ilustraciones de apoyo contextual (personajes y lugares relevantes) y cartas que aportan un hilo narrativo. El objetivo ha sido crear o representar animales surgidos de la imaginación, partiendo de una base documental sólida, para que, finalmente, la existencia de estas criaturas pudiera ser posible. Para contextualizar este trabajo, el resultado final se ha incluido en la misma historia de ficción en la que se desarrolló el TFG: el viaje de un explorador del siglo XIX en busca de conocimiento. Del mismo modo que hicieron Darwin o Livingstone, El protagonista de este relato, el Doctor Jack Mercer, realiza una travesía en la que descubre criaturas y lugares nunca vistos. Junto con el diseño de criaturas, para este proyecto también se ha creado un lugar ficticio, la isla del Pacífico Sur en la que se localizan los descubrimientos que atañen a este TFM en particular.

Abstract

This Master's Final Project is made as a continuation of the research which started in the former execution of the Undergraduate Final Project. Both projects study, from an entirely practical point of view, the traditional and current representation of animals and creatures, real, imaginary and fantastic. This Master's Final Project focuses on the possibility of designing and creating fictional animals by following the rules and standards of the natural world, at the same time as the limits of knowledge, verisimilitude and fantasy are researched. The result of this project is a series of illustrations in a similar format as any animal scientific illustration, which spring forth as a conclusion of a taxonomic, evulative, biological and anatomic study of real living beings (current and extinct species), apart from contextual support illustrations (relevant characters and places) and letters which contribute to the narrative. The objective was to create or represent animals issued from imagination, originated from a solid basis of documentation, so that, eventually, the existence of these creatures could be possible. In order to contextualize this work, the final result has been included in the same fictional story in which the Undergraduate Project was developed: the journey of a 19th century explorer

seeking for knowledge. Equally as Darwin or Livingstone did, the main character in this account, Doctor Jack Mercer, embarks upon a voyage in which he discovers creatures and places never seen before. Together with the creature design, a fictional place has been created too. An island in the South Pacific where the discoveries concerning this project in particular are located.

Palabras clave:

Diseño, ilustración, animal, ciencia, viaje

Key Words:

Design, illustration, animal, science, journey

1. INTRODUCCIÓN

Este TFM, titulado *La Isla Secreta del Dr. Mercer*, surge fruto de las inquietudes que dieron lugar al TFG. El Trabajo Fin de Grado consistió en la realización de una serie de ilustraciones de animales mitológicos, creados y diseñados de forma personal en base información recopilada de bestiarios de la Antigüedad y la Edad Media. Este proyecto, con el tiempo, se convirtió en *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* que se trató de un bestiario ilustrado en forma de códice, que narra una historia de ficción, un viaje, en la cual el protagonista, el Dr. Jack Mercer, relataba a la vez que ilustraba el descubrimiento de una serie de criaturas consideradas fantásticas y mitológicas. Dentro de este libro se incluían bocetos, detalles anatómicos y las ilustraciones del anterior TFG, todo ello con el objetivo de aplicar un punto de vista más objetivo a un asunto fantástico.

Por otra parte, el presente proyecto, aunque inscrito en la misma línea narrativa que el TFG, ha tomado un camino algo diferente en lo que se refiere al campo investigado y a los resultados obtenidos. Con respecto a la investigación, el TFM ha estudiado referentes reales, es decir, animales existentes, extintos o no, como base documental para la realización de los posteriores resultados, que surgen como conclusión de un diseño de las criaturas. El resultado, por tanto, no es una serie de criaturas evidentemente fantásticas. Por el contrario, se trata de animales diseñados a partir de enlaces taxonómicos reales, ya sea de orden, familia o género, con lo que se intenta obtener una base sólida que sustente la posible existencia de estos seres.

Este trabajo no se limita sólo a la creación de criaturas. También se ha buscado una localización específica en la que situar el hábitat de estos animales ficticios. De este modo se han podido estudiar especies de forma más concreta, y adaptar las creadas en este proyecto a un ambiente particular, ideando una suerte de ecosistema. La intención es crear un contexto que apoye la premisa del diseño de criaturas. Todo ser vivo es en función del lugar donde vive. En este caso, se ha elegido una Isla entre la Polinesia y la Melanesia, en el Océano Pacífico. Con un tamaño similar a la isla de Hawái en el Archipiélago Hawaiano. Por este motivo, se han estudiado animales que habitan Oceanía y animales que frecuentan las islas del Pacífico. A partir de estos se han creado ramas evolutivas ficticias que dieran como resultado una serie de animales emparentados a especies de la zona.

Asimismo, el espacio temporal se ha elegido cuidadosamente. Como ya se ha mencionado, este TFM es la continuación de una historia iniciada en el TFG. Esta historia tenía lugar a finales del siglo XIX, por lo que el proyecto actual continúa esta misma línea temporal. Jack Mercer es un doctor inglés que parte de Londres hacia 1877. El viaje relatado en *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* finaliza dos años más tarde, en 1879. La nueva aventura del doctor

tiene lugar en la década de los 80 de ese mismo siglo. Se eligió este momento histórico por varios motivos. En primer lugar, porque fue una época de exploración de territorios que no habían sido cartografiados aún. Personalidades como David Livingstone, Henry Morton Stanley o Charles Darwin realizaron grandes descubrimientos en geografía, botánica y zoología.

Por otra parte, las aportaciones de Darwin al entendimiento de la biología y la evolución en *El origen de las especies*, publicado en 1859, motivan la búsqueda, en esta historia de ficción, de enlaces evolutivos entre los animales que sirven de referente y los creados. Además, en este siglo, medio mundo estaba aún por descubrir. Era más posible entonces encontrar islas perdidas en el Pacífico, rebosantes de especies a descubrir de lo que lo es ahora.

Este TFM adquiere el formato de un dossier de ilustraciones. En él se almacenan varias representaciones de especies animales (supuestamente inauditas), con el aspecto de láminas antiguas de ilustración de fauna, en adecuación al período histórico al que pertenecen en la ficción. También se incluye un mapa de la *Isla*, para contextualizar las circunstancias territoriales, y varias cartas, escritas por el protagonista, Jack Mercer, a varios amigos y conocidos, relatando sus aventuras y narrando sus descubrimientos. Al igual que el *Cuaderno*, este trabajo se puede considerar un bestiario, ya que crea una especie de repositorio de datos sobre una serie de criaturas.

Como cualquier proyecto, éste difícilmente tiene un final concreto y definitivo. Al terminar de planificar unos contenidos, siempre existe una voluntad de continuar buscando, de ampliar los campos de actuación. La necesidad de concretar un proyecto obliga a dejar cosas en el tintero, pero son esos cabos sueltos los que permiten mantener una coherencia posterior y aumentar la obra. El bestiario seguirá un modelo que dé pie a la evolución y el crecimiento del proyecto. No se descarta la creación de nuevos objetos a modo de cuadernos de viaje como el anterior proyecto, o en forma de dossier como éste. De esta forma se podría continuar con las investigaciones para incorporarlas a proyectos futuros.

1.1.Contextualización

Este TFM debe entenderse dentro de la coherencia con respecto a una trayectoria personal, académica y profesional. En primer lugar, el proyecto responde a un interés personal tanto por la mitología y la fantasía, como por el conocimiento científico del mundo, y las relaciones entre la naturaleza y el ser humano. Esta investigación se ha enfocado en el estudio de la fauna y la geografía de un territorio específico, pero a través de medios prácticos y plásticos, siempre teniendo en cuenta referentes visuales y artísticos del contexto adecuado. En este trabajo se ha considerado el dibujo como una forma

de pensar y de estudiar el mundo. Mientras dibujamos, llevamos a cabo un ejercicio de observación acerca de cómo es el motivo a representar, qué podemos ver y qué podemos deducir e intuir.

Dibujar nos permite conocer la forma, el color, el movimiento, las sensaciones que algo trasmite. Pero no sólo eso, es la forma más práctica de documentar nuestro alrededor. Esta concepción del dibujo como forma de pensamiento es la que ha generado los proyectos de *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* y *La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer*. Del mismo modo, esta idea es el hilo conductor de toda una forma de trabajar. Usando el dibujo como herramienta para entender y comunicar, a través de la copia de referentes, el estudio de anatomía y movimiento etc. se han alcanzado las conclusiones plásticas y estilísticas necesarias para poder desarrollar las ideas que se deseaban en este proyecto. Aunque los resultados puedan parecer casuales, todas las obras realizadas, en este proyecto y en el resto de la trayectoria artística, poseen una gran base de referencias, tanto documentales como visuales. Con esto se pretende, por un lado, que exista un trasfondo que defienda los trabajos, y, por otro, comunicar y crear una especie de archivo de información que pueda referenciar diversas fuentes.

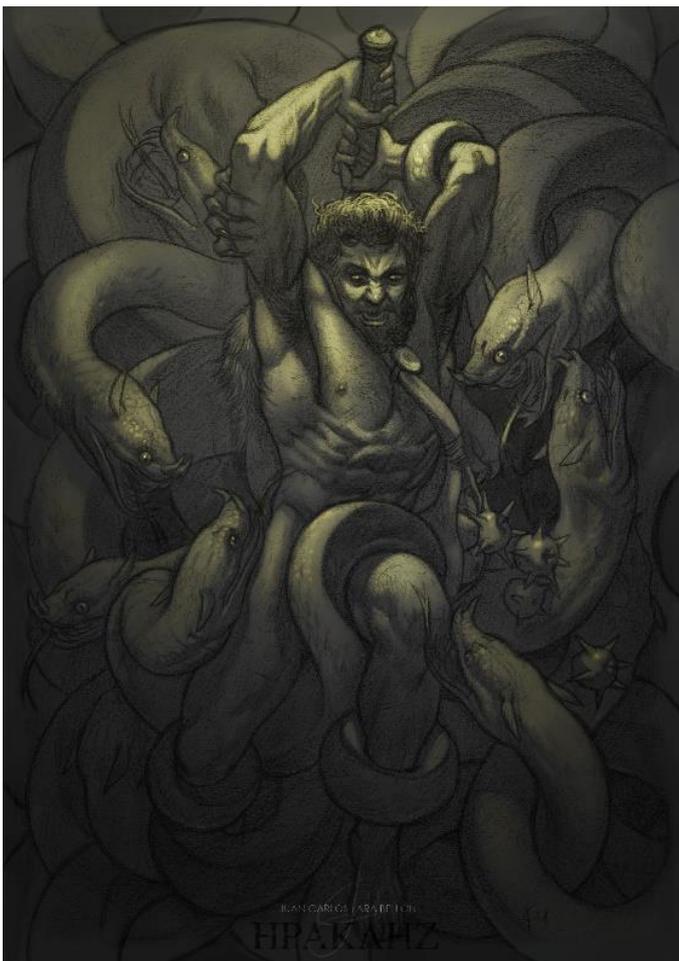


Ilustración 31. Hércules en el jardín de las Hespérides.

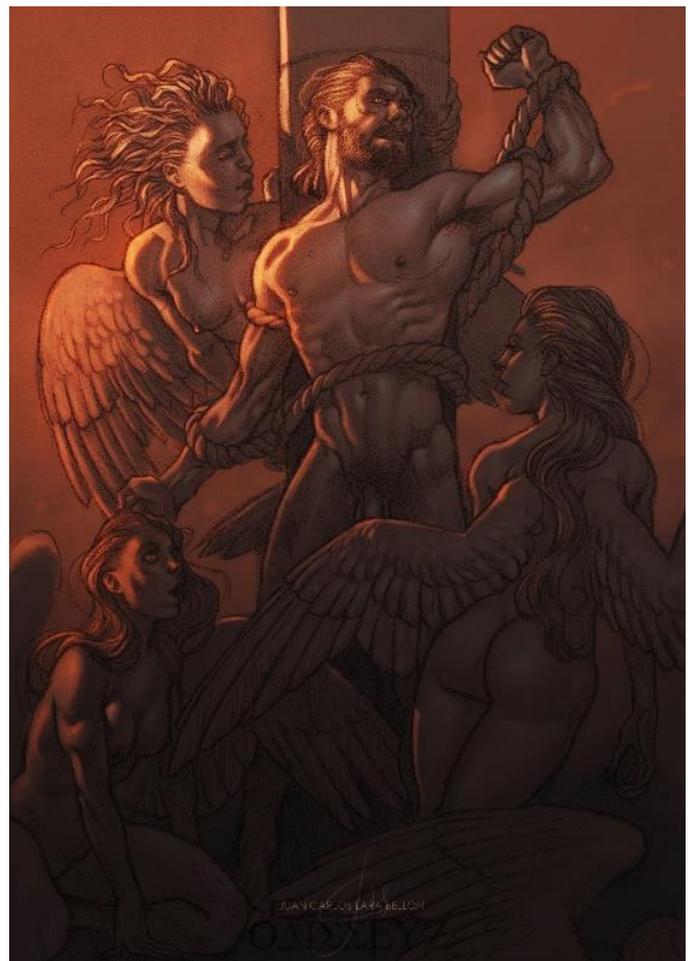


Ilustración 2. Ulises y las Sirenas.

A. Trayectoria Personal

Fruto de numerosas fuentes de información y referencias de la cultura popular, así como de la literatura y la mitología, las manifestaciones más tempranas del dibujo ya se relacionaban con el mundo animal, con criaturas de fantasía o con personajes extraídos de cualquier mitología. Por supuesto el mundo de los videojuegos, el cine, el cómic y la ilustración editorial tuvieron gran importancia en la construcción de unos cimientos, que ahora funcionan como un archivo de referentes esenciales en la ejecución de obras presentes.

La investigación visual necesaria en este tipo de producciones (cine, videojuegos) ha sido de gran interés con respecto a los esfuerzos llevados a cabo en lo que se refiera a las metas académicas y profesionales. Un tema recurrente en esta trayectoria personal es el diseño de personajes, criaturas y escenarios, del mismo modo que se hace en la disciplina del *concept art*.

La escritura y la creación de historias de ficción han sido, de igual modo, pilares fundamentales en las obras realizadas a lo largo de esta trayectoria. Así, este proyecto no sólo presenta unas imágenes, sino que trata de contar un relato a través de las misma.

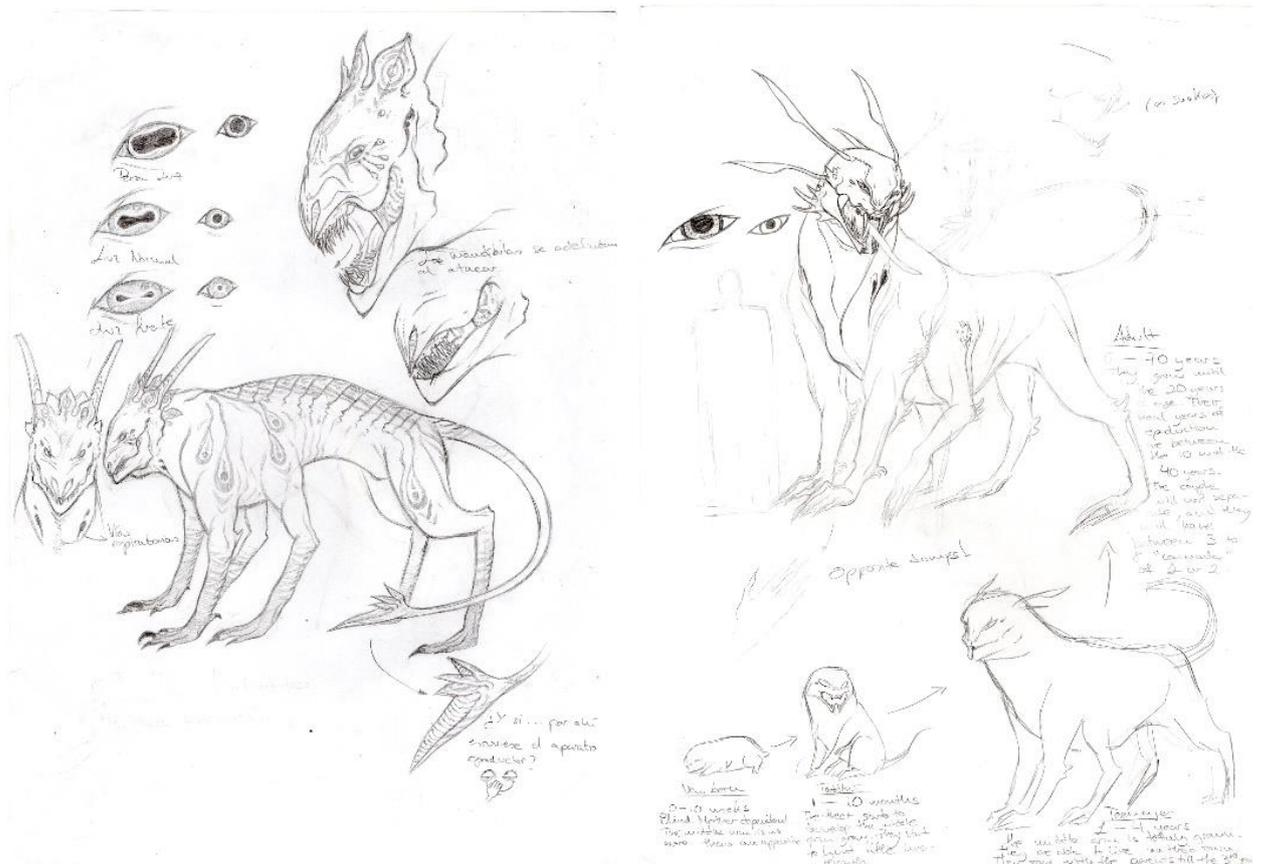


Ilustración 3. Bocetos para el diseño de criaturas originales, imaginadas para un mundo alienígena. Lápiz sobre papel.

B. Trayectoria académica

Durante el transcurso de los estudios tanto del Grado en Bellas Artes como del Máster en Dibujo en la Universidad de Granada, el método de trabajo antes mencionado se ha podido afianzar mediante el aprendizaje de técnicas, principios artísticos y del manejo de softwares digitales, de entre los cuales, el más importante ha sido Adobe Photoshop. A lo largo de este recorrido por la universidad, se han ido adquiriendo conocimientos generales, relacionados con la percepción del espacio y la forma, la representación del volumen, la luz, el funcionamiento de la anatomía, la teoría del color... Y también fundamentos de materias más específicas, relacionadas directamente con este proyecto, tales como el diseño y creación de personajes y criaturas, el dibujo del natural, el dibujo anatómico o la ilustración editorial y científica. Todas estas aportaciones han contribuido, de una manera u otra, a la obtención de los presentes resultados.

Por otra parte, estos estudios han proporcionado un gran número de ocasiones para llevar a cabo obras y proyectos relacionados con temas de interés personal, permitiendo, además, el uso de formatos diferentes a los tradicionales. Un tema es recurrente: la relación entre el hombre y el mundo natural, y la percepción que el ser humano tiene de la naturaleza. Como enlace con los proyectos del TFG y el TFM, también se han realizado una serie de proyectos paralelos, a partir de las premisas de los ejercicios planteados en las clases. Estos trabajos trabajan sobre esta temática de una forma subjetiva. Tratan el tema desde un punto de vista sesgado, a través de la introspección, se plasma una relación recíproca y un tanto violenta entre hombre y bestia.

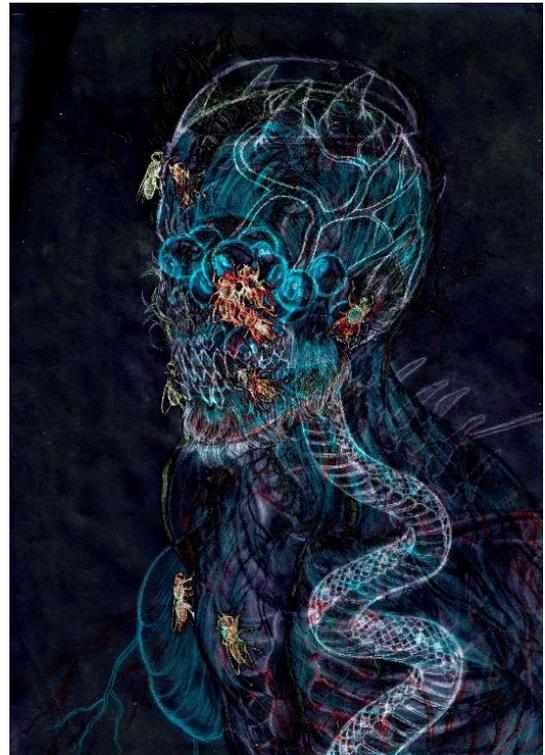




Ilustración 4 (Página anterior). Fragmento de *N Noches*. Técnica mixta. Esta ilustración forma parte de una serie de dibujos en los que se superponen dibujos de análisis anatómico junto con interpretaciones subjetivas del cuerpo humano.

Ilustración 5. La Jauría. Libro de artista, técnica mixta. En esta ilustración se representa al protagonista de las historias del TFG y TFM, Jack Mercer, en una interpretación de su relación tormentosa con el mundo exterior y con su propia naturaleza.

C. Trayectoria profesional

Tomar parte en el ámbito laboral también ha tenido un papel esencial en el aprendizaje artístico. Desde una perspectiva profesional, las exigencias llevan la obra por un camino más pragmático. Se hace patente la necesidad de una “finalidad” en los trabajos realizados, cuando estos están destinados a ilustrar un concepto, a diseñar un personaje o un escenario o a visualizar una idea. Por este motivo, este TFM, al igual que el TFG, aspira a convertirse en un objeto publicable.

Por otra parte, la obligación a ceñirse a una rutina y la constancia en el trabajo, disciplinan la labor artística. Este trabajo de constancia tiene sus frutos en cuanto a mejora en la técnica y en la experiencia en el uso de materiales, tanto tradicionales como digitales. La oportunidad de poner en práctica en el mundo profesional los conocimientos adquiridos en el ámbito académico ha sido esencial a la hora de demostrar las capacidades personales y obtener una visión menos egocéntrica de las obras propias.



Ilustración 6. Hombre lobo. Técnica mixta.

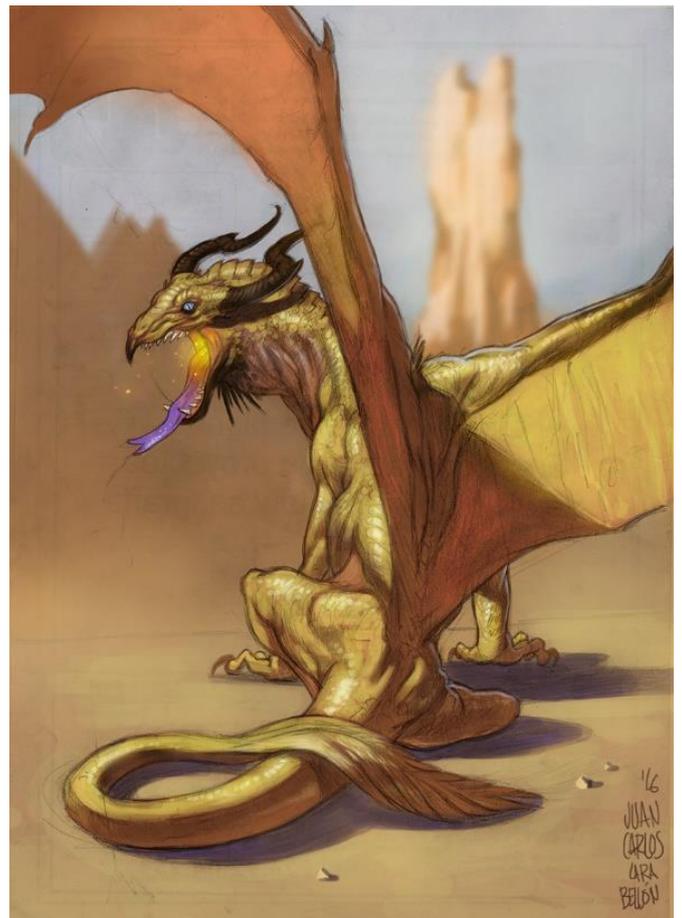


Ilustración 7. Diseño de un dragón. Técnica mixta.

En conjunto, este TFM es una de varias conclusiones obtenidas tras muchos años de dedicación al dibujo, la pintura y la ilustración. Este proyecto se concibe como la organización de un material y unas intenciones que llevaban tiempo dominando un trabajo ilustrativo más general. El volumen de documentación y referentes plásticos que aparece en torno al género del bestiario obliga a este proyecto a crecer.

El Cuaderno de las Criaturas Secretas fue un primer volumen que recogía sólo una porción de un trabajo mucho mayor. En esta obra se ha extendido la investigación y se han tratado cuestiones que quedaron sin estudiar en el TFG.

1.2. Objetivos

El objetivo más general de este TFM es generar un archivo de imágenes a partir de ilustraciones y textos personales fruto de la documentación sobre ilustración científica, técnicas y antecedentes, sobre taxonomía y sobre la fauna específica de las islas de Oceanía. En esencia es crear un catálogo de ilustraciones que puedan plasmar una estética personal (y adecuada al proyecto) y una forma concreta de entender el dibujo, al tiempo que se diseñan una serie de criaturas con una base documental, bibliográfica y visual sólida.

El modelo a seguir es el de un dossier que contiene una serie de láminas ilustradas que documentan diferentes animales ficticios como si fueran reales. El objeto en sí consta de 28 láminas con una o varias especies representadas en cada una de ellas. Como ya se ha explicado, estos animales se han diseñado partiendo de especies reales, todas ellas comunes en las islas del Pacífico. Se ha seleccionado la clasificación taxonómica deseada, orden, familia o género, según la proximidad del parentesco que se quisiera establecer. Finalmente se ha diseñado un animal que tuviera cabida dentro de esa clasificación, otorgándole así, un nombre científico.

A lo largo de la progresión del proyecto, se han ido planteando una serie de objetivos para ir abordando el trabajo y, de este modo, poder completar los diferentes requisitos y necesidades de la realización de este dossier:

- a. En primer lugar, ha sido necesario acotar, limitar y dar forma al proyecto a nivel conceptual. Qué se va a hacer, cómo se va a hacer y cuál es el mensaje que se quiere transmitir. A estas cuestiones, las respuestas intentan ser lo más concretas posibles: se va a realizar un dossier de ilustración científica, con la forma de dossier, e intentando que todas las características de formato y estilo del trabajo final creen una ilusión de verosimilitud.

Aunque se barajó la posibilidad de crear un segundo volumen para *El Cuaderno de las Criaturas Secretas*, en este caso se ha intentado idear un formato alternativo, con otro tipo de aspecto, y que sugiera una aproximación diferente por parte del público. El concepto final de este proyecto, por tanto, es el de un dossier a modo de archivo de registros científicos que documenta la existencia de criaturas ficticias fruto de estudios de anatomía y zoología y las presenta como animales cuya existencia es real.

- b. El objetivo inmediatamente posterior fue la búsqueda y clasificación de la información y los datos necesarios para comenzar la investigación. Este primer paso de documentación en el comienzo de la realización efectiva del trabajo, que además ayuda, poco a poco, a otorgar al trabajo una forma concreta. En este momento fue necesario sintetizar, por un lado, los datos que se querían estudiar -datos bibliográficos sobre ilustración científica, autores, naturalistas, artículos, libros documentales sobre zoología...-, y, por otro, los resultados que finalmente, formarían parte de *La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer* -el número y tipo de criaturas que serían creadas-.

Por este motivo se eligió la zona geográfica ya mencionada, y se seleccionó, entre los casos de estudio como referencia para el diseño de criaturas, sólo a animales vertebrados, menos numerosos y más fáciles de clasificar. La información que existe tanto acerca de la ilustración científica y sobre fuentes documentales a cerca del mundo animal es tan amplia que ha sido necesario evaluar la importancia de la información encontrada y realizar una criba de la misma.

- c. Una vez se ha resuelto la cuestión del formato adecuado y de la información necesaria para la ejecución del trabajo, el siguiente objetivo es comenzar la fase de bocetaje, tanto del formato del dossier, como de las ilustraciones incluidas en este. En este caso, una vez concretados los casos que van a servir de referente, se ha realizado una lluvia de ideas, expresadas mediante dibujos, que ha ido explorando la forma de los diferentes animales que se querían representar.

A continuación, se seleccionan los mejores diseños, de acuerdo a criterios de originalidad, de variedad de especies, de adecuación al entorno o de posibilidades plástica y visuales. El último objetivo que se plantea es la realización de las ilustraciones finales, a color o no, así como la elaboración de un mapa y la redacción de las cartas, las cuales aportan cierta referencia narrativa en la historia.

Al margen de las metas progresivas que se han fijado para la consecución material del proyecto como tal, existen otros objetivos, que son propios de este trabajo, y que se relacionan con la intencionalidad del mismo:

A. Objetivos conceptuales

Este proyecto tiene el objetivo de ser un análisis y obtener, al mismo tiempo, unos resultados basados en la interpretación y en la creatividad. El objetivo de analizar hace referencia a la “disección” que se ha realizado de la documentación conseguida. Este bestiario es un resumen, una respuesta y una conclusión de muchos otros datos. El objetivo de interpretar está directamente relacionado con la necesidad de aportar algo personal y la intención de “diseñar”, asociado al interés del proyecto hacia el ya mencionado *concept art*. Por un lado, es necesaria la documentación que sirva como unos cimientos sólidos al proyecto. Por otro, la información se procesa y se reelabora para obtener unos resultados originales.

La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer es también un testimonio de una forma de pensar y reflexionar sobre el entorno y sobre el propio conocimiento. Esta obra se fundamenta, en su teoría, en el objeto del bestiario, tal y como se planteó en el TFG, como cofre del folklore y del imaginario popular del pasado. Los bestiarios del pasado podían ser obras científicas y catálogos de monstruos, espantos y seres fantásticos. Aunque muchos de los animales de estos bestiarios existieran, una gran cantidad de los seres que documentaban provenían de la imaginación colectiva, basados sólo en relatos y no en la observación empírica. *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* elaboró un bestiario “moderno”, y se convirtió asimismo en un contenedor de narrativas en esta ocasión en relación a una visión más objetiva de la interacción entre la naturaleza y el ser humano. Por otra parte, este TFM elabora un bestiario cuyo origen documental no se encuentra en la literatura, sino en datos científicos.

Surge así una pregunta que ha estado presente durante mucho tiempo en las trayectorias personal y académicas descritas con anterioridad, y que se relaciona con la forma de pensar y conocer el mundo y con los límites del conocimiento humano. De esta pregunta surge la hipótesis que se desarrollará más adelante en esta memoria, y que, en resumidas cuentas, cuestiona la línea entre lo real y lo ficticio. ¿Hasta dónde puedo conocer? ¿Acaso lo fantástico no es más que algo que aún no se ha descubierto cómo fabricar? En esta ambigüedad sobre lo conocido y lo desconocido se apoya la credibilidad del diseño de los animales de este proyecto.

B. Objetivos procedimentales

Como ya se ha explicado en puntos anteriores, este trabajo ha consistido, en su parte práctica, en el diseño y la creación de una serie de criaturas y de un escenario. Este diseño se ha guiado por los dos aspectos de análisis y creatividad mencionados previamente. El objetivo, en el momento de realizar las ilustraciones, ha sido la cohesión de las mismas a través de una técnica y una estética comunes y coherentes. El formato de dossier ha permitido estudiar una forma de presentación de una historia alternativa al tradicional libro. El proyecto también ha trabajado en torno a las posibilidades de los medios artísticos tradicionales, siempre teniendo en cuenta las condiciones y

circunstancias de la época en la que este objeto fue, ficticiamente, creado. Por este motivo, se ha construido e intentado dotar de una verosimilitud total a este bestiario para adecuarlo al momento al que hace referencia. Esta adecuación de los contenidos se hace extensiva a todo el trabajo: materiales empleados, resultados estéticos, localización geográfica y temporal, formato final y presentación del objeto.

Dado el interés personal por el mundo de la ilustración, así como por el mundo animal y la anatomía, en las ilustraciones se ha aplicado todo el conocimiento previo que pudiese ser útil. También se han empleado todas las herramientas y técnicas obtenidas en el proceso de formación tanto personal, como académica y profesional. Asimismo, el bestiario ha permitido una maduración en los procesos de conceptualización y realización material tanto de un proyecto global como de una obra artística (una ilustración) en particular, y ha mejorado el conocimiento personal acerca de las técnicas de dibujo y pintura tradicionales tales como la acuarela, el grafito y el lápiz de color.

C. Objetivos actitudinales

Para que el resultado de este TFM pueda comprenderse en su totalidad, es necesario saber que forma parte de una serie de trabajos, obras, bocetos y reflexiones sobre los ya mencionados bestiarios y sobre el mundo natural. Esta muestra de interés por el mundo animal y por su relación con el ser humano, concluye en una serie de trabajo que plantean una reflexión sobre los límites de la fantasía, la realidad y la ciencia.

Lo fantástico, lo imaginado y lo científico también serían palabras importantes en el desarrollo de este proyecto. El planteamiento global del todo en que se enmarca este trabajo insiste en el siguiente cuestionamiento: hasta qué punto lo que consideramos fantasía o ciencia ficción es solamente conocimiento aún no descubierto o descifrado. Hace cientos de años, dragones y mantícoras se consideraban reales, del mismo modo que a cualquier avance científico moderno, por aquel entonces, se le atribuiría la palabra “magia”.

Este dossier es una obra con una premisa “racional”, fruto del análisis objetivo de una información y unos datos plásticos y literarios. Este es uno de los fines más importantes de esta obra: la objetivación de unos resultados de investigación. Las criaturas que se recogen en el proyecto son el resultado al mismo tiempo de un estudio de cómo supuestamente podrían (o deberían) ser en el mundo real, con unas condiciones de hábitat reales.

Al estar cimentado principalmente en documentación científica, el proyecto contiene, necesariamente, unos datos que se muestran como objetivos, recogidos de forma en lugares aparentemente reales, en condiciones reales. El propósito de este bestiario personal es justificar la posible existencia de animales imaginados, otorgándoles los atributos y características más reales posibles, obtenidos de la investigación acerca de especies reales.

1.3. Líneas de investigación

La investigación de este proyecto se ha realizado en diferentes campos y con diferentes objetivos. Hay que recalcar que los resultados de la misma son, en su totalidad, prácticos. Por este motivo, gran parte de la investigación ha ido enfocada a los aspectos plásticos, técnicos y materiales, así como a la forma y estética deseadas.

Sea como fuere, se ha llevado a cabo, por un lado, una investigación teórica, referente a los conocimientos de biología y taxonomía, así como a la localización geográfica y medioambiental de los resultados. Por otra parte, también se ha desarrollado una investigación práctica, la cual se ha centrado en el estudio de técnicas de ilustración aplicadas al conocimiento científico, profundizando en lo aprendido en el TFG. De igual manera se ha estudiado la manera de introducir un estilo personal en dichas ilustraciones, dejando a un lado el aspecto, en ocasiones frío, de algunas ilustraciones científicas.

Para comprender este proceso de investigación, a continuación, se desglosa el desarrollo de la misma en dos epígrafes, la parte teórica y la parte práctica.

A. Investigación teórica

A su vez, ha requerido de un proceso escalonado, desde la recopilación de un conjunto de información mayor, a la compartimentación y selección de los datos que, finalmente, han sido empleados. Para empezar, se ha estudiado la localización más adecuada para situar el escenario ficticio del descubrimiento de estas criaturas. A continuación, se han seleccionado una serie de especies concretas que sirvieran de referente. Por último, se han analizado las clasificaciones taxonómicas de estas especies para configurar los enlaces que dieran lugar a los nuevos diseños.

- La localización.

A la hora de situar este escenario de ficción, se llevó a cabo una búsqueda de zonas geográficas que permitieran la existencia de una gran biodiversidad y que fueran el hábitat de una variedad de especies considerable. Se barajaron, sobre todo, áreas tropicales, con un bioma¹ de selva o bosque seco o monzónico

¹ Según Mark McGinley (2014) Los biomas organizan las comunidades biológicas de la tierra en base a similitudes en la vegetación dominante, el clima, la localización geográfica, y otras características.

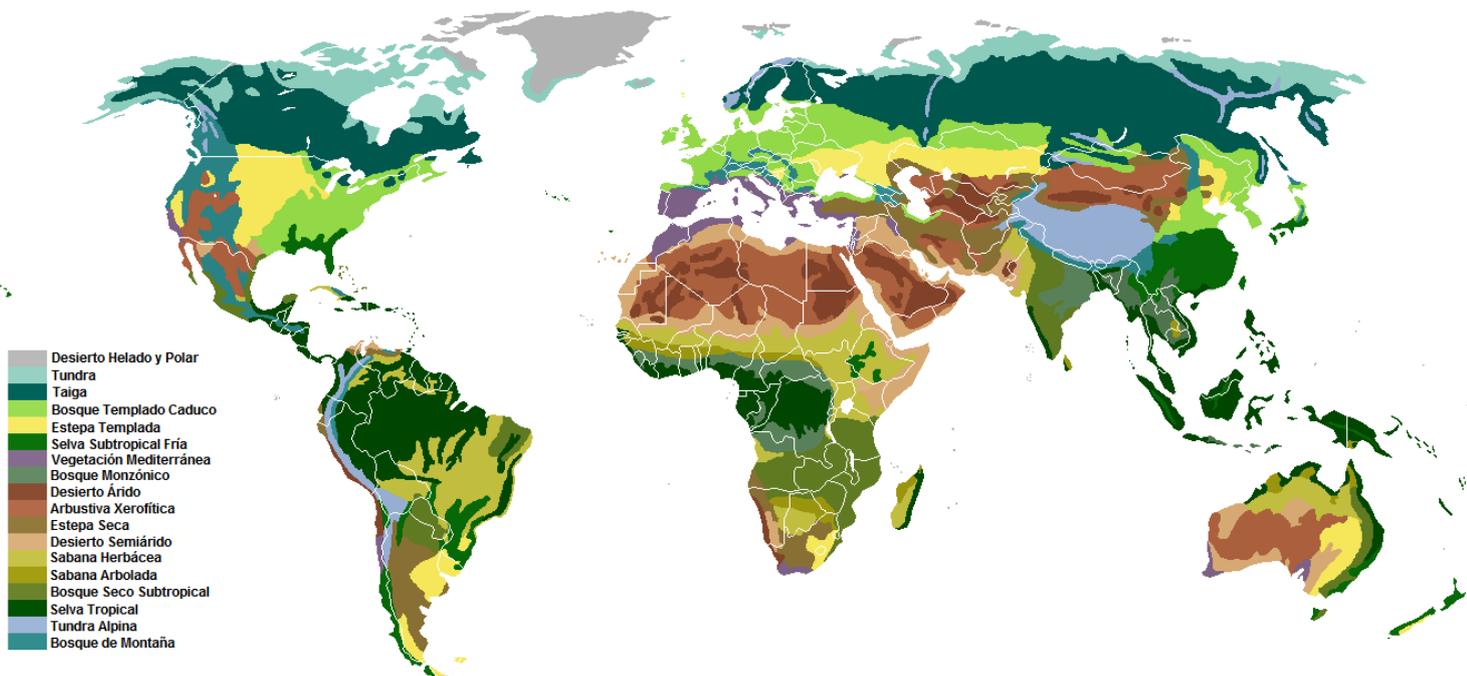


Ilustración 8. Distribución de los principales biomas de la Tierra. En este caso se han tenido en cuenta las selvas tropicales, las selvas subtropicales frías, los bosques secos y subtropicales y los bosques monzónicos.

tropical o subtropical. Entre estos paisajes se encuentran las selvas amazónicas de Sudamérica, la región de África Central, las islas del Caribe y las islas de Malasia, Indonesia, Filipinas y Oceanía.

Las dos primeras opciones se descartaron por diferentes factores. Por un lado, debido a que estas áreas bióticas son demasiado extensas como para acotirlas o seleccionar un territorio localizado en el que existieran especies animales únicas, no presentes en el resto del bioma. En segundo lugar, estos territorios son bastante hostiles e inaccesibles, y difícilmente explorables. Además, la variedad de ecosistemas es limitada, predominada por la selva húmeda y ríos, con lo que quedarían descartadas todas las especies de animales marinos. Este último motivo, la carencia de ecosistemas marinos (a pesar de que la biodiversidad en animales terrestres sea mucho más abundante en estas regiones del planeta), fue el definitivo para rechazar estos lugares como la mejor localización de la historia.

Del mismo modo, se consideraron las islas del Caribe. Estos territorios, abundantes en biodiversidad, contaban, además, con ecosistemas marinos. La cercanía al continente aseguraba que no existiría escasez de especies. Sin embargo, en el caso de los mamíferos casi el 45% de las especies en estas islas han sido introducidas por el hombre mediante los procesos de colonización (del total de 90 especies de mamíferos, sólo 50 son endémicas), siendo solamente roedores, focas y leones marinos los restantes (Conservation International, 2008). Como ya se ha mencionado, la localización idónea sería aquella que

ofreciera la mayor diversidad de tipologías de animales, lo que incluye animales vertebrados de todas las clases (aves, mamíferos, peces, reptiles y anfibios), así como herbívoros y carnívoros.

La ausencia de depredadores en las islas caribeñas fue un factor importante para dejar de lado estos ecosistemas. Otro, y quizás el más decisivo, fue la extendida colonización de estos territorios, ya en el siglo XIX, lo que habría dificultado imaginar la existencia de una isla de un tamaño considerable - suficientemente grande como para ser el hogar de multitud de especies diferentes-, completamente inaudita por el hombre occidental y llena de criaturas desconocidas en medio del relativamente reducido espacio del Mar Caribe.

Circunscribiendo la investigación a Asia y Oceanía, aún existía mucho potencial en la fauna de estos hábitats, y muchas localizaciones diferentes donde, finalmente, situar nuestro escenario. Además, aquí los biomas incluyen zonas marítimas, con arrecifes de coral y multitud de especies marinas de peces, aves, reptiles y mamíferos. De nuevo, se eligió estudiar islas antes que zonas continentales selváticas como el sur de la India, Birmania, Laos, Tailandia, Vietnam o el sur de China para poder acotar nuestro escenario a un área más limitada, donde la existencia de criaturas aun sin descubrir fuera más posible.



Ilustración 9. Territorio que conforma Sondalandia.

Por un lado, los archipiélagos asiáticos del Océano Pacífico (Malasia, Filipinas e Indonesia), al igual que ocurría con África o Sudamérica, poseen mayor cantidad de especies, principalmente por su proximidad con el continente y por su gran tamaño. Las islas y las zonas tropicales del continente asiático, se agrupan en la región biogeográfica de Sundalandia². En estos archipiélagos se pueden encontrar muchas de las especies que también pueblan el continente asiático, especialmente en la Malasia Peninsular y en la isla de Borneo (World Wildlife Fund, 2014), y esta última es la isla con mayor biodiversidad de la región de la Sonda. Las islas de Indonesia y Filipinas también son el hogar de una enorme biodiversidad, que incluye una gran cantidad de pájaros, anfibios y reptiles, aunque menos mamíferos, y una vida marina muy rica.

Todas estas características hacían de las islas del Sudeste Asiático unos lugares casi ideales para situar la historia de ficción para el proyecto. Sin embargo, seguían existiendo razones para pensar que alguno de estos territorios no fuese el idóneo. Por un lado, estaba presente el problema de la colonización. En los países antes mencionados existían pocas situaciones en los que pudiera

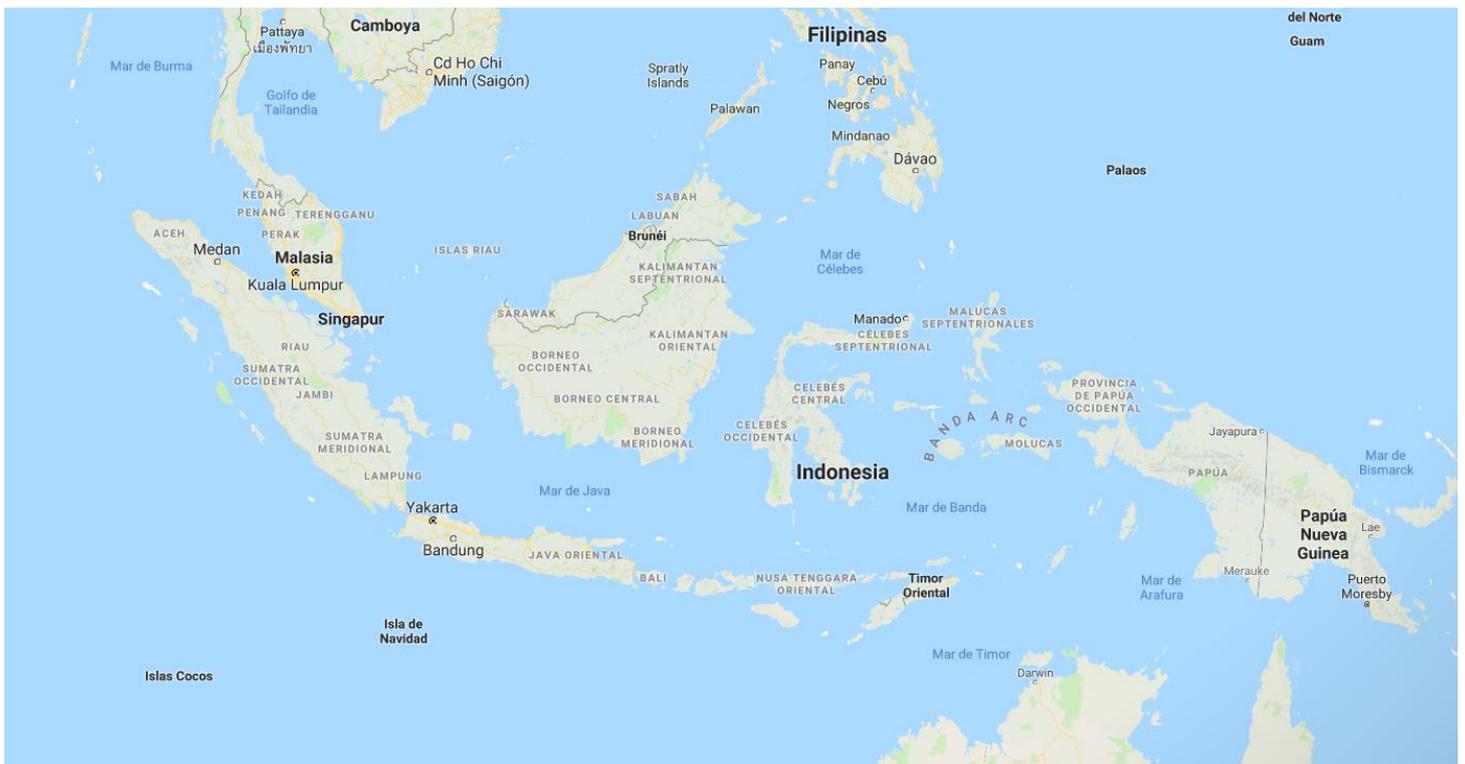


Ilustración 10. Mapa de los territorios de Malasia, Indonesia y Filipinas.

² Esta región agrupa una serie de territorios del Sudeste Asiático continental y de las islas de Sonda. Políticamente, se incluyen una porción del sur de Tailandia, la mayor parte de Malasia, Brunei, y toda la parte oeste de Indonesia. Este territorio formaba parte de una misma región en el continente hace un millón de años, hasta que las crecidas del mar en el Pleistoceno separaron las islas. (Conservation International, 20013). Para más información: https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Biological_diversity_in_Sundaland#Mammals

localizarse un ecosistema ignoto dentro de una isla, a pesar de su gran tamaño. De nuevo, no sería lógico pensar que existiesen especies aisladas en una zona concreta dentro estos archipiélagos. Dada la naturaleza prehistórica de estas formaciones, la mayoría de las islas comparten una fauna y una flora común. Por el mismo motivo, crear una isla en estos mares plantearía las mismas cuestiones. Además, la cercanía de unas islas con otras crea estrechas franjas de mar entre los países, lo que haría prácticamente imposible la existencia de una isla o de un conjunto de islas desconocido para el ser humano.

En último lugar quedaban las islas de la Melanesia, la Micronesia y la Polinesia. Pese a la cantidad de ecosistemas presentes en estas áreas, ha sido necesario acotar un territorio concreto, lo suficientemente extenso como para albergar una isla desconocida, de un tamaño adecuadamente amplio como para cobijar a una cantidad considerable de especies diferentes de animales.

Aparecía, además, el problema de la escasez diversidad, especialmente en cuanto a especies de mamíferos, principalmente en Micronesia y Polinesia. Sólo existen 15 especies nativas de mamíferos, de las cuales todas son de murciélagos, y sólo 11 son endémicas (McGinley, 2008). Aunque la diversidad en especies de pájaros, reptiles, y peces (de anfibios sólo existen 3) sea mucho más rica, esto planteaba un problema.

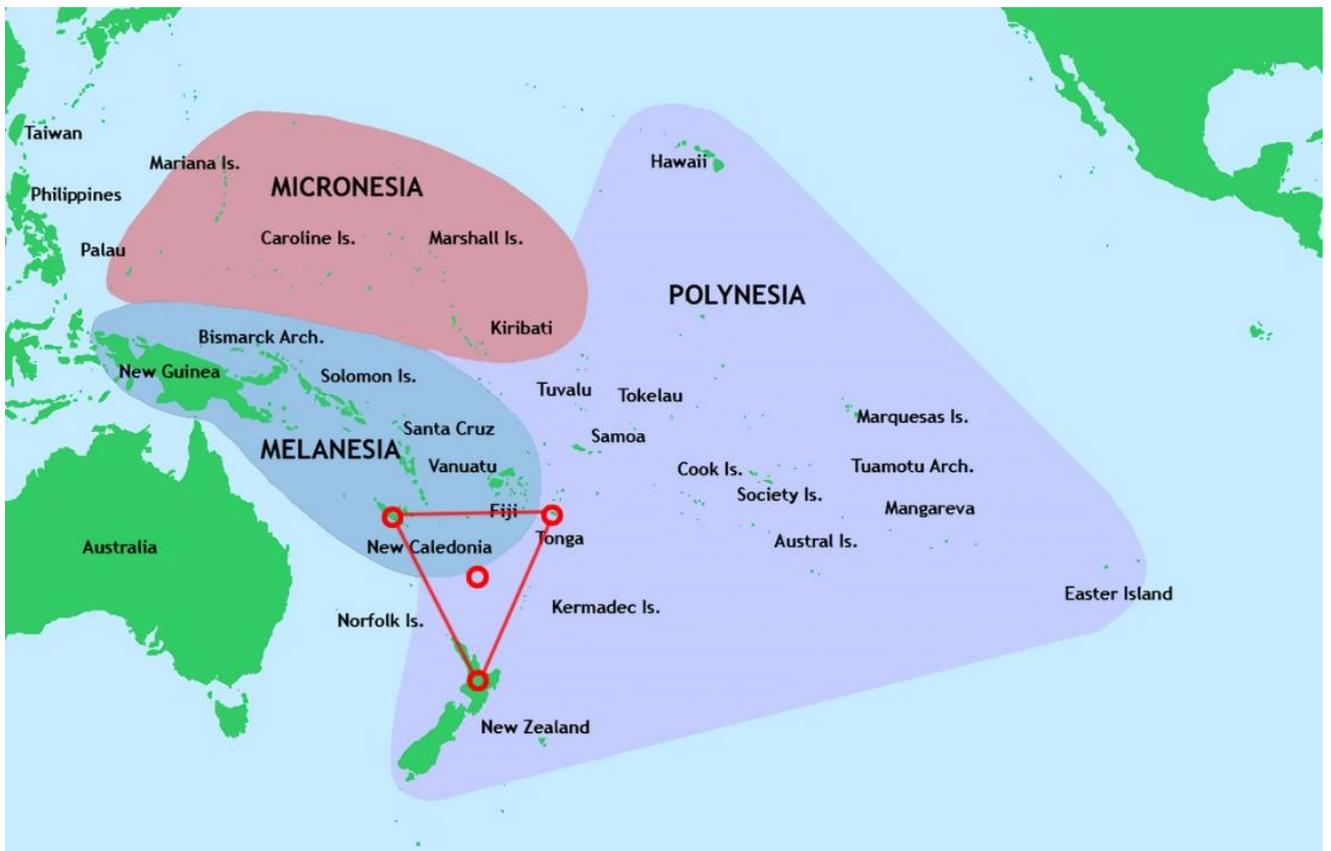


Ilustración 11. Mapa de la Micronesia, Melanesia y Polinesia en el que se muestra la localización de la Isla Secreta.

Tal y como explica David Staley (2004), los mamíferos predominantes y más destacables tanto en Australia como en el resto de lugares del Pacífico Sur son los marsupiales y los monotremas. La presencia de estos mamíferos se hace más escasa a medida que nos alejamos de Papúa Nueva Guinea, especialmente hacia el este. Esto explicaría la pobreza de variedades endémicas de mamíferos en la Polinesia y en la Micronesia.

Por lo tanto, se trianguló un área lo bastante vasta para poder situar de forma coherente este escenario “secreto”. Esta zona seleccionada se encuentra en algún lugar en el centro de este triángulo cuyos vértices se encuentran entre las islas de Nueva Caledonia, Tonga y el archipiélago de Nueva Zelanda.

- Las especies.

Una vez solucionada la cuestión de la localización, que se ha realizado en función del lugar en el que convergiesen tanto una biodiversidad amplia que permitiese el diseño de una variedad suficiente de animales, como una situación geográfica adecuada, se ha procedido al estudio de las especies animales que poblarían el territorio. Esta isla necesitaba estar en un lugar relativamente cercano a otras extensiones de tierra mayores, para que las especies fueran más numerosas, pero lo bastante apartado de grandes países o de lugares muy colonizados y transitados, para que la condición de “territorio inexplorado” pudiera estar justificada. Como ya se ha explicado, se eligió un lugar entre la Polinesia y la Melanesia, situado al norte de Nueva Zelanda. Los lugares circundantes y el resto de islas de la Polinesia, sobre todo, han servido para tomar las referencias para las especies.

La primera decisión que se tomó respecto a las especies que iban a ser estudiadas y a partir de las cuélicas se crearían otras nuevas, fue reducir el círculo de posibilidades para conseguir un rango de animales no demasiado ambicioso. Por este motivo, la primera criba se realizó con los invertebrados. Pese a ser la clasificación de animales más abundante del planeta, la enorme variedad de los mismos hacía más difícil acotar un cerco de investigación más o menos preciso. Debido, también, a la enorme variedad de clases de invertebrados se presentaba el inconveniente de tener que seleccionar unos pocos. A pesar de todo, no se descarta que, a medida que este proyecto crezca, los invertebrados se puedan incluir como parte del grupo de estudio del mismo.

Una vez elegido el subfilo³ de los vertebrados, el siguiente paso fue la elección de las especies más importantes y significativas propias de la zona seleccionada

³ El Diccionario médico-biológico, histórico y etimológico de la Universidad de Salamanca define “filo” como: “Phylum, grupo taxonómico amplio de organismos que tienen desde el punto de vista evolutivo un ancestro común, serie de animales o plantas relacionadas genéticamente.” Consultado el 4/8/18 en: <https://dicciomed.usal.es/palabra/filo> Algunos

y de sus alrededores. En un primer momento, no se tuvo en cuenta la clasificación taxonómica, más allá de la clase. Se han estudiado, de un modo general, mamíferos, aves, reptiles, peces y anfibios. Los peces y las aves son los más numerosos en estas regiones. Los reptiles, aunque menos abundantes, ofrecen una gran cantidad de especies muy diferentes, tanto terrestres como marinas: lagartos, tortugas terrestres y marinas, iguanas, e incluso cocodrilos de agua salada. Los anfibios, por su parte, son bastante escasos, representados por muy pocas especies, sobre todo de ranas y sapos.

Los mamíferos más característicos son los pertenecientes a la subclase *marsupialia* (marsupiales), tales como: canguros, koalas, walabís, quoles, demonios de Tasmania... y los monotremas (orden *monotremata*). Estos dos grupos de mamíferos resultan fascinantes por sus características inusuales. Los marsupiales son una subclase de animales que se caracterizan por un nacimiento prematuro, debido al cual las crías deben terminar de desarrollarse dentro de la bolsa o marsupio de las madres, donde se encuentran las mamas (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2018). Por otra parte, los monotremas son un orden de mamíferos ovíparos con características esqueléticas ya perdidas en el resto de la clase *mammalia* (Musser, 2016). La aparición de estos animales en Australia, Nueva Guinea, Tasmania y otras islas cercanas, también motivó la localización de nuestro escenario en el triángulo que se mostraba en páginas anteriores.

No es sólo la fauna actual la que resultaba interesante para el trabajo, sino también la extinta. Desde el tigre de Tasmania, el mayor mamífero carnívoro australiano hasta su reciente extinción en 1930, hasta especies de marsupiales del tamaño de búfalos, encontrados principalmente en la Cueva de Fósiles de Victoria en Naracoorte (United Nations Environment Programme-World Conservation M, 2009). Un ejemplo es el diprotodon, una especie extinta de wombat, que alcanzaba los dos metro de altura hasta la cruz (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2018).

El proceso de diseño de los animales a partir de la taxonomía⁴ propia de las especies estudiadas se detallará más adelante en el apartado de Metodología de este mismo proyecto (ver Índice). De todas formas, a continuación, se ejemplificará un caso particular, en el cual se explica cómo se ha llevado la investigación referente a la clasificación de las especies creadas.

La *Ilustración 12* muestra el resultado final de un diseño, un ave del género *erythrura*, especie *azurita* (género real, especie ficticia). Primero se ha elegido un género de aves comunes de los ecosistemas de las zonas de Australia, la Melanesia, la Micronesia y la Polinesia. En este caso es el género *erythrura*,

ejemplos de filos: moluscos, anélidos o cordados (de este filo se desglosa el subfilo de los vertebrados).

⁴ La taxonomía es la clasificación científica que agrupa y categoriza los organismos vivos, incluyendo los conceptos de género y especie (Hogan, 2014).

comúnmente llamados “diamantes” por su colorido brillante, un tipo de pájaros endémicos del Sudeste Asiático, Nueva Guinea y Australia⁵. A partir de imágenes de estos animales, se ha diseñado un espécimen con características similares.

El género es común, y es una clasificación entre familia y especie, que hace referencia a especies relacionadas por estructura o filogenia (The Editors of Encyclopaedia Britannica, 2017). La especie hace referencia a la clasificación de especies con características comunes y que son capaces de reproducirse entre sí (Gittleman, 2018). El nombre de la especie, al igual que el género, se escribe en latín, y hace suele hacer alusión a una particularidad que diferencia al animal del resto de miembros del género.



(Izquierda) Ilustración 12. *Erythrura azurita*.
Ilustración para el proyecto del TFM.

(Abajo) Ilustración 13. *Erythrura psittacea*.
Ejemplar del género *erythrura*.



Este procedimiento se ha llevado a cabo con el resto de criaturas a diseñar. En un principio no se ha tenido estrictamente en cuenta el género en sí de las especies, sino que se ha hecho un barrido por las especies más características, más vistosas, interesantes o con más potencial. Después se ha observado el género y otras especies pertenecientes a él para obtener las conclusiones necesarias. En ocasiones ha sido necesario recurrir a la familia, el taxón

⁵ Estos datos han sido extraídos de IOC World Bird List: <http://www.worldbirdnames.org/>

superior al género, porque dentro de un género sólo existiera una sola especie, o porque un género concreto que resultara interesante pero no existieran especies del mismo en los territorios correspondientes.

Por otro lado, también se han incluido géneros o especies que no son propios de la zona, en muy pocas excepciones. Este es el caso del espécimen diseñado de *ursus noctambulus*, comúnmente, oso demonio. En estas ocasiones, para no desperdiciar una oportunidad creativa, se han introducido géneros más propios del continente (oso negro asiático, *ursus thibetanus*). Existen otros casos especiales, como los de especies obtenidas a partir de criaturas diseñadas en el anterior TFG. Dos ejemplos creados en este proyecto son la mantícora atigrada (*mardryakhor tigris*) y el grifo tropical (*gryphon oceanicus*), a partir de las especies de la mantícora y grifo representadas en el TFG.

Los referentes aquí no se han tomado del mundo animal, sino de bestiarios mitológicos, con la intención de que existiera cierta continuidad con el trabajo de *El Cuaderno de las Criaturas Secretas*. Para ello se han creado diferentes géneros, también ficticios, basados en el origen del nombre original de estas criaturas: género *mardryakhor* (persa) y *gryphos* (griego).



Ilustración 14. Oso demonio, criatura diseñada para el TFM, basada en el género *ursus* (osos).



Ilustración 15.
Comparación entre la mantícora atigrada del TFM y la mantícora original del TFG.



Ilustración 16. Comparación entre el grifo del TFM y el grifo original del TFG.

B. Investigación práctica.

La investigación práctica, por su parte, se ha enfocado a la parte técnica, plástica y estilística del proyecto. Esta fase ha consistido en la búsqueda de un estilo apropiado que se adecuase al tema, época y motivaciones del personaje de Jack Mercer en la historia ficticia.

Las ilustraciones de este proyecto se han realizado de acuerdo a ciertos principios de la ilustración científica. En efecto, la intención, tanto en la ficción como en la realidad, de estas obras es representar de forma objetiva y analítica un conjunto de animales. “Las cualidades principales de un ilustrador científico son la observación, la curiosidad por conocer el mundo natural y una buena base de dibujo.” (Mayor y Flores, 2013, p.133). Estas cualidades, en menor o mayor medida, compartidas a lo largo de toda una trayectoria artística, han motivado los resultados obtenidos.

Además de atender a los principios del dibujo científico, se han observado cuidadosamente múltiples ejemplos de ilustración científica a lo largo de la historia, a través de libros que recopilan obras de diferentes artistas y de diferentes épocas. El común denominador es el dibujo de análisis, basado en la observación cuidadosa del sujeto de estudio. Al mismo tiempo, esta objetividad va acompañada de un modo de hacer diferente, dependiendo del ilustrador. Por eso se ha querido realizar también un ejercicio de búsqueda de una estética propia.



Ilustración 17. Fénix.
Ilustración extraída de entre las 15 láminas que forman parte del TFG.

Por otro lado, hay que destacar que este proyecto no pretende ser un ejemplo de ilustración científica profesional. Se trata de un acercamiento a algunos de los principios que más convenían a este proyecto, como es el carácter fundamentalmente descriptivo de la misma, así como la finalidad de transmitir una información clara y detallada a cerca del sujeto de referencia. Esta investigación, como se ha explicado antes, se ha desarrollado de forma fundamentalmente práctica. Las exploraciones sobre estilo y técnica se han llevado a cabo en forma de bocetos y dibujos. De este proceso se ofrece una ampliación más detallada en el apartado de Metodología (ver índice).

Finalmente, también se ha estudiado una forma de adecuar la estética total de los resultados plásticos con la intencionalidad de la obra y con la época en la que se ambienta el escenario imaginario. Para ello se ha tenido en cuenta la estética del TFG, en el que las ilustraciones tomaban forma de láminas decimonónicas mostrando los animales mitológicos. Se han investigado otros documentos, como el compendio de ilustración científica *Images of Science. A History of Scientific Illustration* de Brian J. Ford o el libro *The Art of Audubon. The Complete Birds and Mammals*, un recopilatorio de ilustraciones científicas de John James Audubon⁶.

1.4. Hipótesis de trabajo

La hipótesis que resume este proyecto es bastante simple. Ya se ha tratado, de forma poco detallada, el tema principal en el que incide el trabajo. Se relaciona con las interacciones entre lo real y lo imaginario, entre lo científico y lo ficticio. En definitiva, entre lo que podemos pensar, y lo que podemos representar.

Esta cuestión queda bastante ilustrada con una cita de Charles Darwin, escrita en 1834 en su *Diario de viaje del H.M.S Beagle*: “The limit of a man’s knowledge in every subject possesses a high interest, which is perhaps increased by its close neighbourhood with the realms of imagination [El límite del conocimiento del hombre en toda materia posee un gran interés, que quizás es incrementado por su cercana vecindad con los reinos de la imaginación]”⁷.

“¿Es posible crear como crea la naturaleza, hacer pasar por real algo imaginado?”. Esta es la hipótesis que sustenta el proyecto, y que se respalda en la delgada línea que existe entre lo que pensamos que es real y lo que pensamos que no lo es. Esta pregunta viene acompañada de otras: “¿Hasta dónde puedo conocer?” “¿Dónde están los límites de lo posible?” “¿De qué forma puedo representar algo imaginario como si fuera real?”.

⁶ Para más información sobre la obra de Audubon: <https://www.audubon.org/birds-of-america>

⁷ Cita extraída de la obra *The Works of Charles Darwin*, vol. 1 (1986).

Una obra muy similar en planteamiento y forma, que ha servido de importante referente, *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*, comienza con una idea muy similar. “¿Qué es real?” Se plantea DiTerlizzi (2005), uno de los autores. Esta pregunta continúa unas líneas más abajo con el planteamiento siguiente: “[...] pero sólo porque esos viejos cuentos se usen hoy en día principalmente para deleitar a los niños, ¿quiere eso decir que nada de esos cuentos es ahora o ha sido nunca real?” (p.9).

Todas estas preguntas han intentado resolverse a través de la investigación que se ha llevado a cabo. Con la intención de forzar estos límites de lo verosímil, se han diseñado tanto animales que pudieran pasar totalmente desapercibidos en un libro de biología, como otros que quizás despiertan más suspicacias. Estas criaturas son las que han surgido de la documentación sobre seres mitológicos. A pesar de todo, incluso en los animales más extraños se ha intentado mantener un contacto con la realidad, y siempre se han realizado diseños que entrasen dentro de unas normas naturales generales.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN Y REFERENTES

Para comprender este proyecto hay que hablar del contexto en el que se ha llevado a cabo. Este TFM toma como referente disciplinas diferentes dentro de los campos del *concept art* y la ilustración. Es importante hablar de obras y autores que han influenciado los resultados de este proyecto, así como mencionar trabajos análogos o similares que ya han sido realizados. Para ello analizaremos las disciplinas y fuentes que han dado lugar a la creación de la *Isla Secreta*.

2.1. *El Cuaderno de las Criaturas Secretas*

Este proyecto no se podría entender sin la existencia de su predecesor. Este trabajo materializó la investigación a cerca de unas inquietudes con respecto al mundo de la mitología y al mundo de la naturaleza. La base de estudio que se creó en este momento, condujo a la investigación que se ha desarrollado para este TFM.

El Cuaderno de las Criaturas Secretas es un bestiario ilustrado que recoge una serie de animales provenientes de la literatura, la mitología y la fantasía popular. Este libro toma la forma de un cuaderno de viaje en el que se plasma una suerte de enciclopedia con datos e ilustraciones recogidos de la supuesta observación de estas criaturas en su entorno natural. De esta forma, cada criatura tiene su propia entrada. Cada entrada está formada por una ilustración principal que muestra el aspecto del animal a todo color, a lo que se suman una serie de páginas formadas por textos explicativos sobre el hábitat, fisiología, anatomía, biología y costumbres de la criatura, e ilustraciones secundarias que apoyan y permiten visualizar de un modo más amplio las diferentes características de la especie.

Este bestiario posee una estética general en cuanto a ilustración y maquetación. Para conseguir la ilusión de verosimilitud, en la construcción de las criaturas se emplearon referentes reales de animales, de la forma más fiel posible, teniendo en cuenta aspectos anatómicos y fisiológicos. También se valoraron los factores de entorno y clima que influyeran en el aspecto y las características de las bestias, tal y como sucede con la fauna salvaje. Todas las ilustraciones, tanto las principales como las secundarias se realizaron con técnicas tradicionales. La maquetación fue una parte fundamental para la creación de esta ilusión de realidad. El aspecto es el de hojas desgastadas de aire antiguo, las notas adquieren un formato más libre, se desordenan y aparecen junto a las ilustraciones descriptivas.

La figura del protagonista, Jack Mercer, es muy importante. Aunque su presencia en la historia es principalmente de narrador y de documentalista, son sus motivaciones personales las que dan sentido a la existencia de este *Cuaderno*. En la historia de ficción fantástica, Jack Mercer es un doctor en medicina del Londres del siglo XIX que sufre una condición sobrenatural, es un licántropo u hombre lobo. La necesidad de comprender su naturaleza le lleva a estudiar la mitología occidental. Para ello, parte de Inglaterra en busca de las leyendas de animales fantásticos a lugares que dieron origen a los mitos. Aquí curiosamente, es donde encuentra las criaturas fantásticas. Su viaje concluye con el descubrimiento de otros de su especie, tras haber documentado muchos otros seres mitológicos.

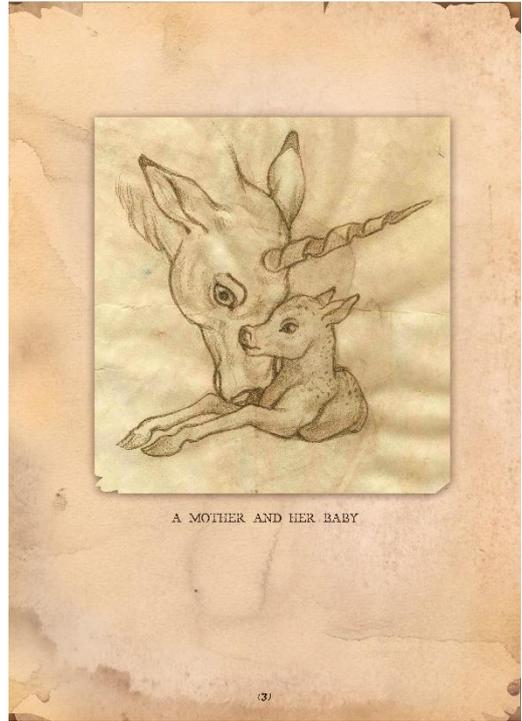
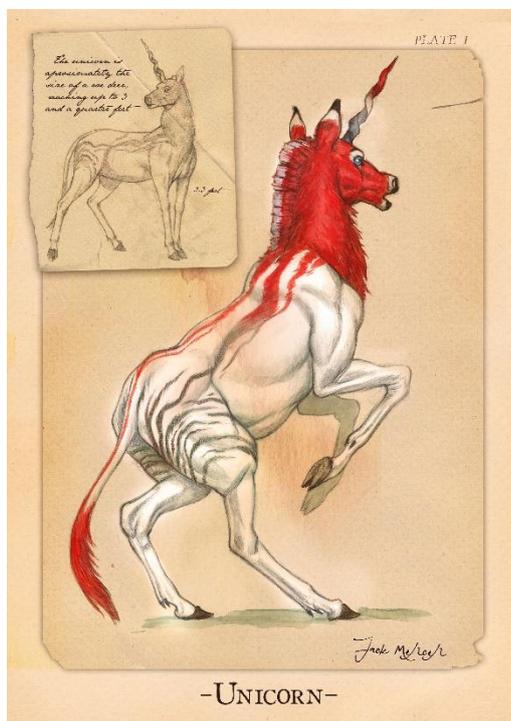
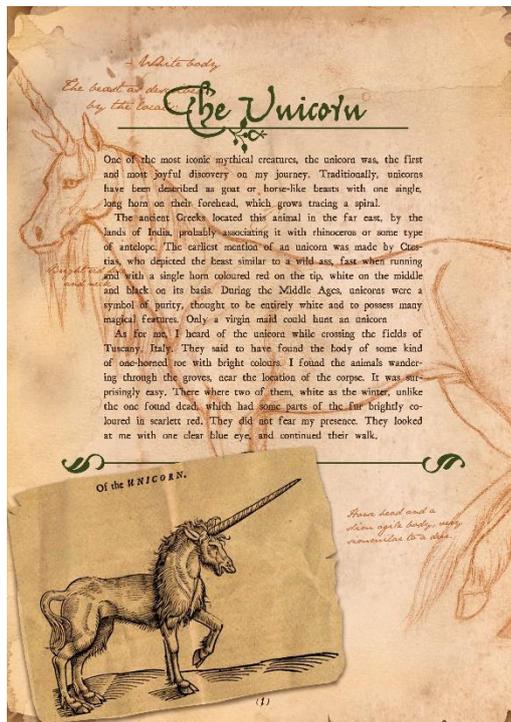


Ilustración 18 (Página anterior). Primeras páginas de El Cuaderno de las Criaturas Secretas.

La característica más importante de esta obra fue la intención de otorgar un interés analítico en la explicación de los mitos. A la hora de representar una criatura, se la acompañaba con notas, apuntes y dibujos que intentaban desentrañar el origen genealógico y evolutivo de la misma. El objetivo era racionalizar la existencia de estos seres, intentando dar una explicación lógica al origen de los mitos.

2.2. El *concept art*

El *concept art*, o diseño de personajes, criaturas, escenarios y objetos para producciones audiovisuales, cine, series o videojuegos, tiene un papel esencial, tanto con respecto a este proyecto, como en relación a unos intereses personales, la trayectoria artística y, sobre todo, a las aspiraciones profesionales.

Esta disciplina del mundo de la ilustración se utiliza como herramienta de investigación plástica y estética. Se trata de la búsqueda de la adecuación de todos los elementos visuales de una película o un videojuego con respecto a todo. Según Del Cerro (2014), el *concept art*⁸ o arte de concepto, consiste en la generación de una idea del producto mediante una representación visualmente rápida, que además sirva para el desarrollo de dicho producto. El *concept art* engloba un proceso que incluye bocetos, diseño y creación de personajes, objetos o *props* y escenarios (Citado en Hernández, 2016).

El *concept art*, o la idea detrás del mismo, es tan antiguo como la necesidad de diseñar una serie de elementos de “atrezo” de acuerdo a una idea conjunta. El arte de concepto otorga personalidad a una producción. Los artistas procuran que cada parte diseñada tenga una función, una estética y un carácter que participen de hacer la obra total memorable y disfrutable. Desde el diseño de vestuario y escenarios para teatro, hasta la ilustración para videojuegos, el *concept art* ha servido propósitos muy diversos y ha empleado técnicas distintas.

En sus orígenes, técnicas como el *matte painting* se realizaban con medios tradicionales. Esta disciplina consiste en la creación de una ilusión, un efecto especial empleado para crear fondos o escenarios realistas con el objetivo de que el espectador no vea una pintura, sino un imponente castillo, un paisaje o

⁸ Para más información sobre la materia del *concept art*, algunos enlaces de interés:
<https://www.arteneo.com/blog/3d-blog/concept-art-que-es-por-que-es-importante/>
<https://www.centropixels.com/que-es-concept-art/>
<https://magazine.artstation.com/>

una enorme ciudad (Hamus-Vallée, 2015). Hoy en día, se siguen empleando prácticamente los mismos procesos. El gran cambio en la industria ha sido la aparición y desarrollo de los medios digitales. El empleo de técnicas de pintura y escultura digital, de softwares de 2D y 3D ha supuesto un gran avance en la consecución de los requisitos gráficos de las nuevas plataformas de videojuegos y de la tecnología de efectos especiales en las películas.

La rama del *concept art* que tiene más interés para este proyecto es el diseño de criaturas. Existen diferentes procesos para llevar a cabo la realización de un diseño de criaturas. Para este TFM, el proceso que se ha desarrollado es similar al que se emplea para películas o videojuegos: una primera fase de *brainstorming* en la que se plasman ideas de forma rápida, buscando las formas básicas y las características más destacables de lo que se quiere crear.



Ilustración 20. Monster head, de Jon Kuo. Diseño de criaturas.

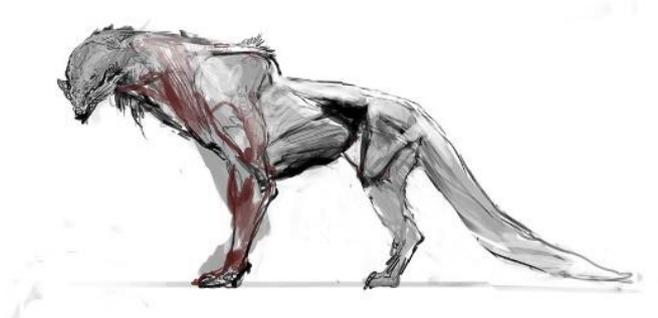


Ilustración 19. I love cats, de Jeff Simpson. Diseño de criaturas.

Una segunda fase de definición de la idea seleccionada, en la que se vuelven a redibujar las características de el animal, en este caso, aportando nuevas ideas para mejorar el diseño. Por último, se hacen pruebas de color, previas a la realización de la ilustración final que represente el diseño definitivo de la criatura.

A la hora de obtener una base de documentos visuales y de generar un imaginario propio, se han observado y estudiado muchos artistas de *concept art* que han influenciado esta y otras obras personales. En esta página y en la página anterior, se presentan algunos trabajos significativos en el campo del diseño de criaturas, aunque muchos de estos artistas trabajan en varias disciplinas de diseño.



Ilustración 21. Hraezlyr Dragon Boss, de Stephen Oakley. Diseño de criaturas para el videojuego God of War.

2.3. La ilustración

El amplio campo de la ilustración abarca numerosas técnicas, estéticas y resultados. La ilustración, por lo general, tiene un carácter o una finalidad representativa de una idea, y es difícil entenderla de forma independiente a un concepto descriptivo. Los campos de la ilustración editorial y de la ilustración científica han sido de gran interés en la realización del TFM. También existen otros artistas que han influido en el trabajo personal, ilustradores y pintores con un alto grado de figuración.

Estos referentes se han estudiado desde un punto de vista esencialmente práctico. La importancia de los mismos radica en el empleo de los mismos como fuentes de referencias visuales. A través de la observación de los procesos, las técnicas y los materiales empleados en estos referentes se han sacado las conclusiones plásticas necesarias para llevar a cabo las ilustraciones de este proyecto.

Existen numerosos pintores que despertaron el interés personal por la representación de lo simbólico, lo alegórico y lo mitológico. Entre ellos, John William Waterhouse y Sir Lawrence Alma-Tadema. Estos dos artistas poseen una fuerte intención representativa y sus cuadros adquieren un carácter de ilustración. La información se presenta clara, pero con una atmósfera especial, con un carácter escenográfico que caracteriza la pintura del Romanticismo.



En un contexto más actual, existen una serie de artistas contemporáneos que trabajan en una disciplina a medio camino entre la pintura y la ilustración. Como ejemplos principales, James Jean y João Ruas. En sus obras, estos artistas plasman imágenes surreales y fantásticas con tintes alegóricos, ocasionalmente influenciadas por literatura popular. Empleando una aparente aleatoriedad en la superposición de figuras, crean obras crípticas que, normalmente, representan una relación extraña entre lo humano y lo animal. Las figuras de personas y animales se mezclan de manera informe y confusa, generando narrativas a cerca de los límites entre lo natural y lo humano. Las obras de ambos poseen una

Ilustración 22 Primavera, de Lawrence Alma-Tadema (1894). Óleo sobre lienzo.



Ilustración 23. *Tiger*, de James Jean (2010). Acrílico, pastel y óleo sobre lienzo.

interesante carga simbólica e imaginativa, y emplean técnicas tradicionales de formas interesantes y creativas.

En el campo de la ilustración editorial se han tenido en cuenta algunos ejemplos que abordan de forma similar a como lo hace *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* el formato de bestiario. Estas ilustraciones forman parte de álbumes ilustrados tales como *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*⁹ de Tony DiTerlizzi y Holly Black. El libro, basado en las novelas infantiles de fantasía *Las crónicas de Spiderwick*, crea toda una ficción en torno al mundo de seres imaginarios de las novelas. Tanto es así, que el propio libro *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You* empieza contando cómo los descendientes de Spiderwick (un personaje ficticio), se pusieron en contacto con los autores reales del álbum ilustrado para pedirles que lo redactaran e ilustraran (DiTerlizzi y Black, 2005)¹⁰.

En otro formato diferente están los libros de Terryll Whitlatch, *Principles of Creature Design* y *Animals Real and Imagined*. Se tratan igualmente de álbumes ilustrados en los que la autora habla de su experiencia como ilustradora de animales y como diseñadora de criaturas. En los libros se incluyen tanto apuntes del natural de animales reales como procesos de diseño y análisis anatómicos de animales reales e imaginarios. Estos títulos han sido

⁹ Ilustraciones de este libro se pueden consultar en el siguiente enlace:
<http://diterlizzi.com/gallery/field-guide/>

¹⁰ Extraído de la solapa del libro *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*.

verdaderamente útiles a la hora de recopilar información sobre anatomía animal y sobre cómo crear una criatura basándose en seres vivos reales. El estudio anatómico de los seres que Whitlatch crea es realmente exhaustivo y preciso, lo que otorga a sus creaciones un realismo que ha sido de gran interés en el diseño de los animales y criaturas para el proyecto presente y anterior. A medio camino entre el *concept art* y la ilustración científica, esta artista ofrece una visión del mundo natural que se acerca mucho a las ideas que se tenían para este TFM.

Por último, la disciplina de la ilustración científica ha servido de referente de estilo, técnica y de modelo de dibujo. La importancia de esta rama del dibujo la aclaran Mayor y Flores (2013) de la siguiente forma: “El dibujo científico ha logrado comprimir y discriminar, como también ordenar la lectura del dibujo a través de la línea aportando una claridad expositiva que la fotografía no alcanza a conseguir.” (p.130). Han interesado tanto los aspectos teóricos, como los aspectos prácticos y los resultados estéticos. Además de documentación escrita, se han buscado diversos ejemplos visuales de ilustración e ilustradores científicos con el fin de obtener un buen poso de conocimiento de imágenes que sirviera de ejemplo en la ejecución de las ilustraciones.

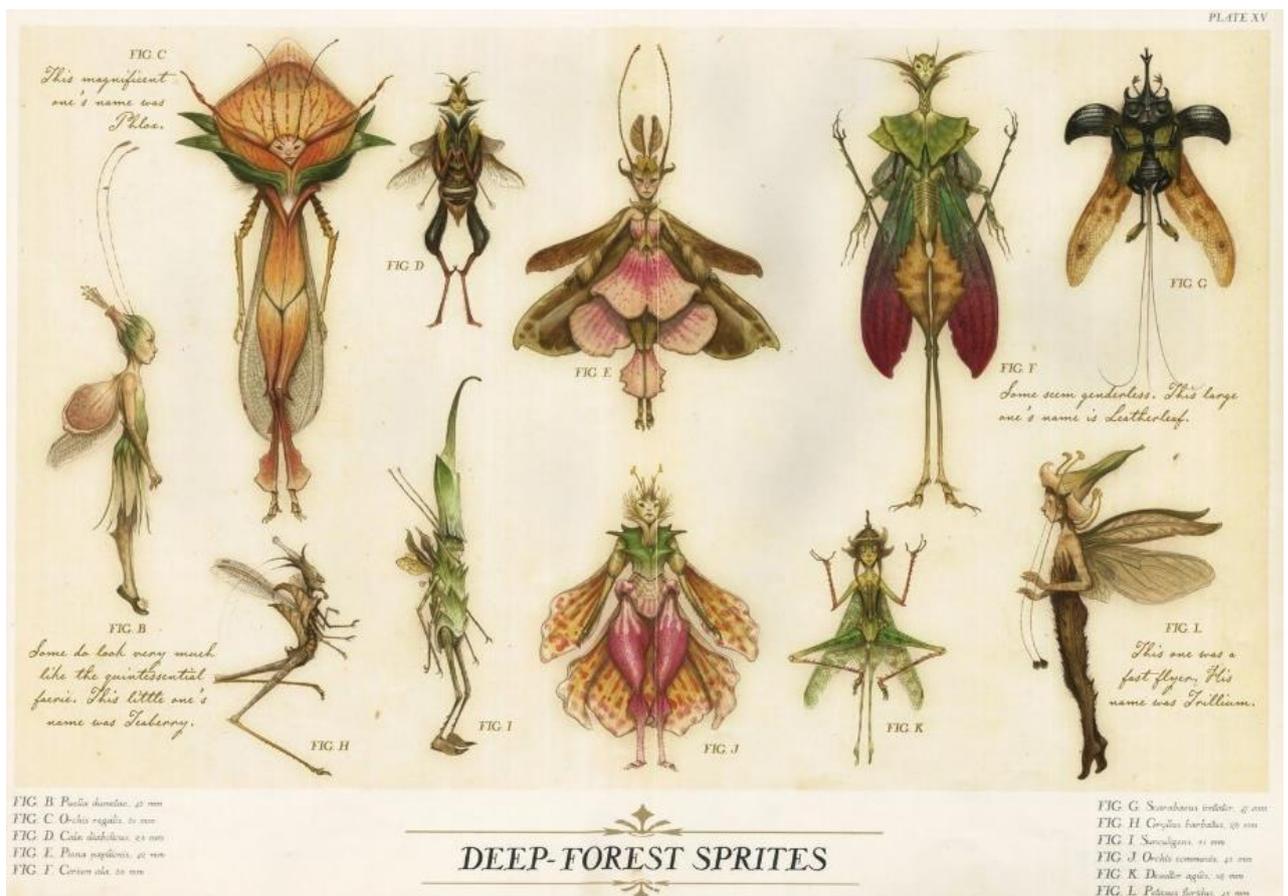


Ilustración 24. Extracto de *Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*

Hay que mencionar que para este trabajo se han llevado a cabo técnicas propias de la ilustración científica tradicional, como la acuarela, y se ha intentado imitar otras populares en el siglo XIX, como la litografía. Por otra parte, es necesario explicar que la ilustración científica se ha empleado como medio de referencia para representar la conclusión de un diseño de criatura. Es evidente que el proceso de documentación y de recopilación de datos de forma empírica sobre los sujetos representados en las ilustraciones finales no se ha podido llevar a cabo aquí. Por ese motivo, esta disciplina ha servido de una forma eminentemente conceptual y estética.

Como documentación visual también se han empleado libros de anatomía animal, así como referentes fotográficos de libros y enciclopedias del mundo animal. La visualización de documentales y vídeos también ha ayudado en la elaboración de apuntes y en la generación de un repositorio de conocimiento sobre anatomía animal y sobre las costumbres, hábitos e incluso coloración de los seres y sus motivos.



Ilustración 25. *The Rhino Dino Dragon*, de Terryl Whitlach.



Ilustración 26. *Flamenco Americano*, de John James Audubon.

3. MATERIALES Y METODOLOGÍA

La creación del proyecto de *La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer*, al igual que *El Cuaderno de las Criaturas Secretas* sigue unas líneas estratégicas divididas en fases de documentación, ilustración y maquetación, que se establecen a grandes rasgos a continuación. Más adelante, estas fases se desglosan con ejemplos visuales de referencias escritas y plásticas, así como con los bocetos previos de las criaturas de este bestiario.

En primer lugar, ha existido una labor previa, casi inconsciente, de recopilación de datos y de referenciación, tanto teórica como plástica. Esta “labor” se ha realizado durante todos los años de formación personal y académica, caracterizados por la insistencia (en el dibujo, así como en la literatura) en la temática del mundo animal, tanto real como imaginario. La matriz de imágenes que ha resultado de esta trayectoria ha sido el punto de partida de la investigación posterior.

A raíz de esta base de “conocimiento” preliminar, se ha fijado la meta principal: la creación de una serie de proyectos a partir de la temática de bestiario y de creación y diseño de criaturas. Este objetivo no es más que la toma de conciencia de una voluntad, de la necesidad y el interés de recopilar un saber ya adquirido, y de recolectar información nueva. Este objetivo primero no adopta una forma concreta. Se trata más bien de una idea abstracta que irá creciendo y tomando forma a medida que avanza la investigación y se van realizando los primeros bocetos.

Partiendo de la información obtenida en la fase de documentación, empieza el trabajo de construcción de las criaturas. Esta fase se divide en varias etapas en la creación de cada animal. Primero se realizan bocetos previos, aproximaciones al aspecto que se desea en cada criatura. Se tienen en cuenta las características especiales de cada criatura, intentando (como ya se ha mencionado), que su anatomía sea correcta. Para esto último ha sido necesario el recurso de documentos, libros, e imágenes de otros autores que han tratado y analizado la biología y anatomía de animales reales. De acuerdo a estos bocetos se han realizado treinta ilustraciones de medio formato con grafito, acuarela, lápices de colores y acrílico, que establecen la estructura principal del dossier.

A la hora de planificar la ejecución material de los resultados de este TFM, los materiales, así como la metodología que se llevaría a cabo para el empleo de los mismos se han escogido teniendo en cuenta las características del proyecto, así como los objetivos que se pretendían lograr. Las técnicas, el formato y las imágenes se han adecuado lo mejor posible a la propuesta y a la premisa de *La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer* (es decir, a la temática animal, el modelo de

ilustración científica, la intencionalidad de análisis, la época histórica y la actitud del autor del dossier, Jack Mercer).

Los materiales empleados en la realización las ilustraciones y el resto de elementos que componen el proyecto (mapa, cartas, retratos...) han sido principalmente tradicionales, aunque se ha usado la edición digital de las ilustraciones para ajustar parámetros de brillo, contraste, saturación etc. A través del uso de medios tradicionales, la técnica pictórica se adecúa al momento (el siglo XIX).

El diseño de las diferentes criaturas del bestiario se ha realizado teniendo en cuenta y respetando los dos principios fundamentales en los que se ha basado la creación de este trabajo. Por un lado, la base escrita y visual de los bestiarios medievales, así como la mitología original de la que surgen los seres recogidos en este proyecto. Por otro, la intencionalidad científica y de verosimilitud necesarias para adaptar estos seres al mundo real. Este proceso de investigación ha constado de dos fases:

En primer lugar, se han realizado gran cantidad de bocetos de animales de todo tipo. En esta fase se ha tenido poco en cuenta la exactitud con los datos recogidos, pues el objetivo era dar rienda suelta a la imaginación. A pesar de esto, sí se ha mantenido en mente la localización y la tipología de animales que podrían habitar este lugar (cetáceos, pájaros tropicales, marsupiales...), y se han usado referencias reales de animales a partir de fotografía o ilustraciones (sobre todo en el caso de animales extintos, como los tigres de Tasmania o los leones marsupiales, *wakaleo schouteni*¹¹ o el *thylacoleo carnifex*¹²)

Paralelamente a la fase de abocetado, se ha desarrollado la recopilación de información acerca de las características físicas de los animales que servirán de referente. Esta información se recoge de diferentes documentos, se clasifica y se pone en conjunto para cada uno de los diseños. A partir de estos datos, se seleccionan los bocetos más adecuados, se ajustan sus características a las estudiadas y se construye una imagen ideal del espécimen, respetando todo lo posible los enlaces taxonómicos con los parientes elegidos. También se ha procurado mantener el contacto con la realidad, al mismo tiempo que se intentan idear diseños creativos y originales, siempre teniendo en cuenta las características del entorno, el comportamiento del animal, y cómo su aspecto se adecua a los mismos.

¹¹ Esta especie de marsupial omnívoro del Pleistoceno, recientemente descubierta, tenía el tamaño de un perro y era nativo de Australia (National Geographic, 2017).

¹² El *thylacoleo carnifex* fue un gran carnívoro marsupial, del tamaño de un jaguar, emparentado con los felinos. Entre sus características más llamativas, se encuentran los pulgares móviles (Univrsy, 2016).

Requisito mamíferos

- Rodentia
 - Marsupialia
 - Monotremata
 - Carnivora
- Insectivora
- Mammalia



Pterosauria
Mammalia



Ilustración 27. Bocetos para mamíferos terrestres 1.



Ilustración 28. Bocetos para mamíferos terrestres 2.

(MAMÍFEROS MARINOS) → RINOSQUIDOS !!!
Y ASES

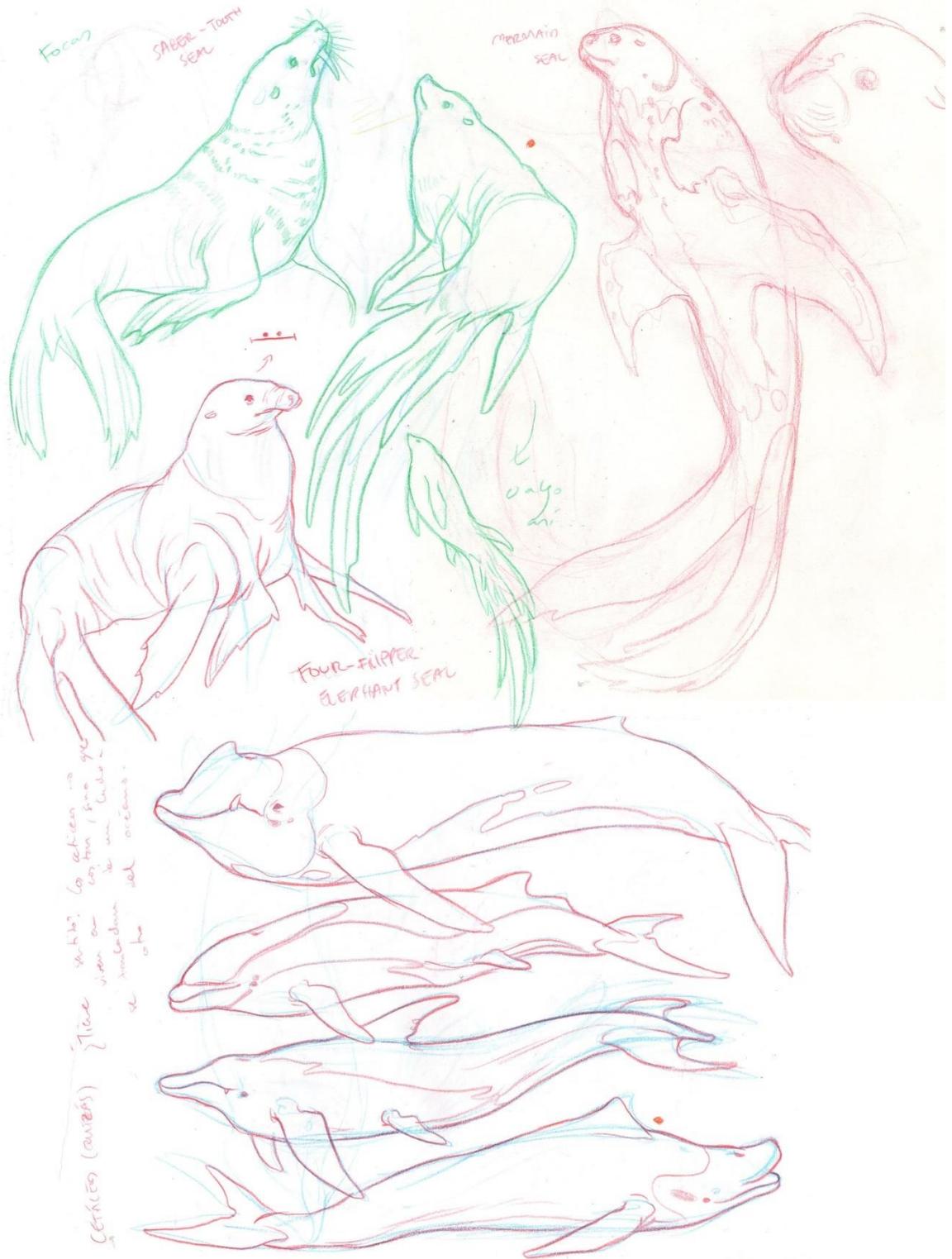


Ilustración 29. Bocetos para mamíferos marinos.



Ilustración 30. Bocetos para reptiles.



Ilustración 31. Bocetos para aves terrestres.

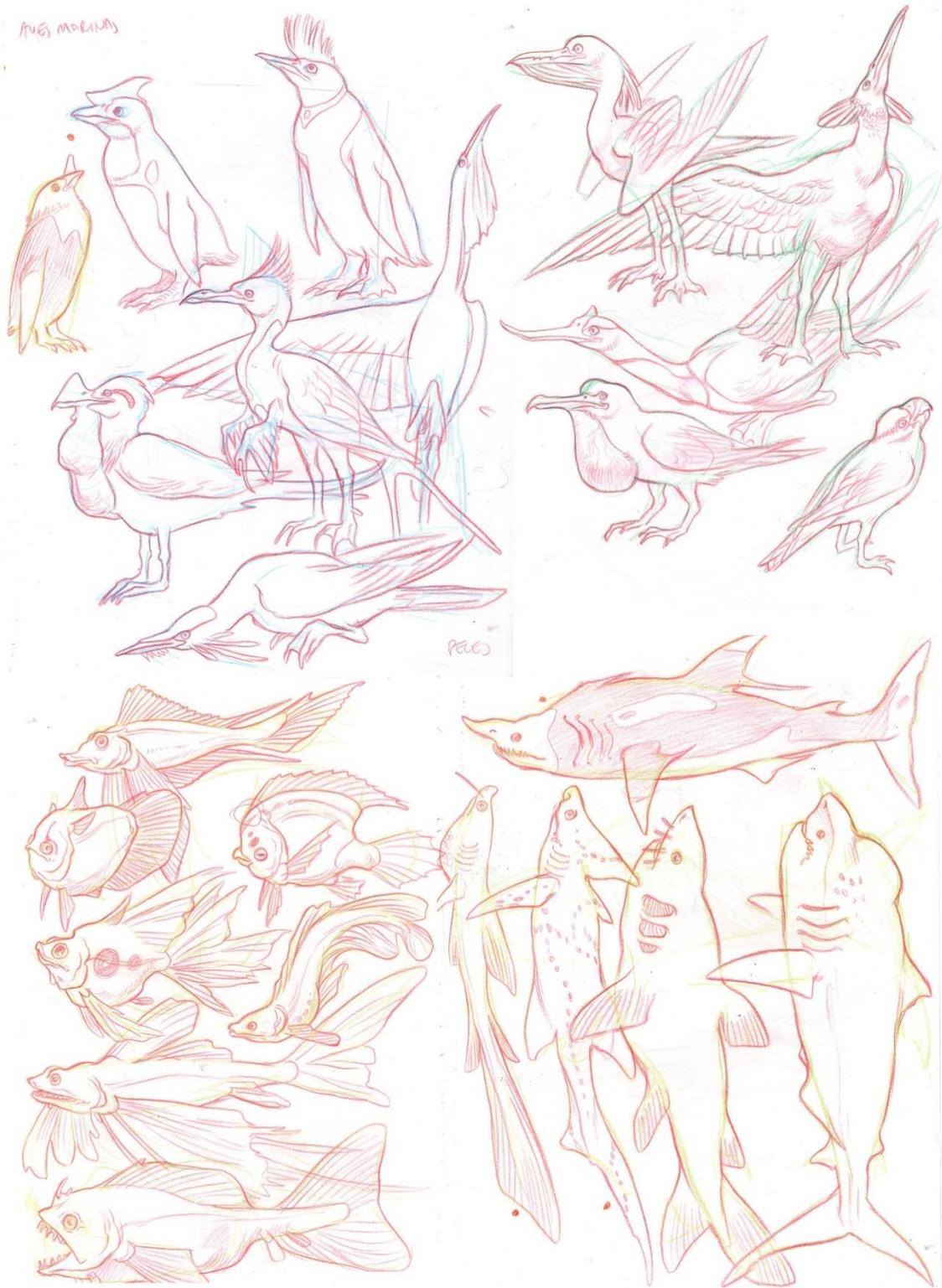


Ilustración 32. Bocetos para aves marinas y peces.

En segundo lugar, comienza el proceso de producción de bocetos e ideas acerca de cada criatura. En este momento es cuando se recurre a referencias animales y anatómicas reales. Se emplean dibujos, fotografías, estudios y bocetos de otros organismos similares relativos a los diseños originales, teniendo muy en cuenta la anatomía interior, para que el resultado sea “científicamente correcto”.

En tercer lugar, se define de forma más precisa el diseño, se intentan completar todas las características clave y se introducen los cambios necesarios, que respondan a criterios de mayor creatividad, originalidad o adecuación de las criaturas al taxón correspondiente. En este paso ha sido común rediseñar y retocar aspectos de los animales, ya que se ha llevado a cabo a la par que el proceso de investigación sobre la genealogía y la taxonomía de los animales de Oceanía y el Sudeste Asiático.

Una vez el diseño se ha completado, se realizan una serie de pruebas de color con medios digitales. Estas pruebas son orientativas, pero sirven para definir la coloración básica del animal, de nuevo, en base a referentes reales. En algunas ocasiones ha intentado ser fiel al género de animales al que pertenecía el diseño, en otras ha sido más libre e intuitiva. En cualquier caso, siempre se ha intentado imprimir unos colores que pudieran considerarse “tropicales” o “exóticos”. Se han empleado métodos digitales en este paso para facilitar el proceso y realizar estudios rápidos y eficaces.

Hay que aclarar que la cercanía entre el diseño de un animal y su taxón de referencia ha sido diferente en función del caso. En algunas de las especies diseñadas, el animal es muy similar en características a sus parientes (ejemplo de la iguana de la iguana marina roja, nombre científico: *amblyrhynus pectorubrus*) (p. 85.). Mientras que otros se alejan mucho, o incluso no guardan relación con ningún taxón real. Este es el caso de las criaturas basadas en los seres mitológicos estudiados en el TFG. El motivo para que coexistan en una misma obra especies muy cercanas al mundo natural y especies propias de la fantasía es el siguiente: no se quería sacrificar, en algunos casos, la posibilidad de diseñar animales que se salieran de la norma natural por el hecho de seguir unas normas biológicas, por lo que se intercalaron criaturas con aspectos muy comunes junto con otras más “especiales”, con la intención de que la existencia de las primeras avalara la de las segundas.

Las ilustraciones originales, en un formato de 35x25’5 y de 24’5x17’5, se han ejecutado con técnicas pictóricas diferentes -acuarela, lápiz de color y pintura acrílica- sobre un papel para técnica mixta, siguiendo una serie de pasos progresivos:

- El **primer** paso ha consistido en un encaje básico. Se ha realizado un dibujo y sombreado tenue con grafito. Esto permite establecer la posición y el tamaño de la criatura con respecto a la totalidad del formato. También se configura la composición básica y los elementos secundarios. El dibujo se realiza añadiendo todos los detalles necesarios importantes para la adición de color, corrigiendo las proporciones y la anatomía, y modelando tanto las formas exteriores como las interiores de cada animal. El sombreado se realiza de forma muy elemental, para que sirva de referencia el coloreado posterior.
- En el **segundo** paso, se han añadido las primeras manchas de color con acuarela. Se ha empleado esta técnica porque permite cubrir grandes superficies del dibujo de forma rápida y ágil. Así es posible establecer el esquema elemental de color de la ilustración. La primera capa de acuarela es muy transparente. Dependiendo de las zonas, se requerirá una mayor insistencia a base de nuevas aguadas de color. Una vez que la primera capa de color ha secado, la acuarela posibilita la adición, poco a poco, de veladuras que vayan entontando y coloreando adecuadamente el primer dibujo a grafito. En muchas partes de la ilustración, estas capas de acuarela serán el acabado final, aportando mayor transparencia en algunas zonas. Sin embargo, otras requieren más trabajo para poder considerar la lámina concluida.
- El **tercer** paso es el más intuitivo y menos metódico. Se trata de volver a definir el dibujo que, en muchas ocasiones, se ha perdido con la insistencia de la acuarela. En este momento se utilizan lápices de colores y grafito. Los lápices de colores permiten crear final capas de color más precisas que ayudan a establecer una volumetría más efectiva. También ayudan a avivar, intensificar o definir el color que en algunos casos ha quedado poco uniforme. De igual modo se utilizan para delimitar los contornos de la criatura y demás elementos secundarios y para reforzar las líneas internas del dibujo.
- La **última** fase consiste en aportar capas más opacas, intensas o saturadas a las zonas que lo requieran, detallar rasgos importantes y añadir los brillos y las luces más potentes. Para este paso se ha elegido como técnica la pintura acrílica. Si bien para que hubiese correspondencia con el siglo XIX lo más acertado hubiera sido utilizar pintura como el gouache o el óleo, se ha decidido, que, a nivel plástico y visual, el acrílico daría el mismo resultado que estas técnicas más antiguas. Además, el acrílico es una técnica más rápida y limpia, más accesible y barata.



Ilustración 33. Proceso de diseño de una criatura. 1. Selección del boceto. 2. Redefinición y detalle de rasgos y características. 3. Realización de la ilustración final.



Ilustración 34. Pruebas de color para el *gryphon oceanicus*.

Tras finalizar las ilustraciones de forma tradicional, se ha procedido a escanearlas para digitalizarlas y colocarlas en la plantilla del modelo de lámina científica. Esta plantilla se ha creado a partir de referencias de ilustración científica del pasado, donde aparece el nombre científico del animal, su nombre común, el número de lámina, el autor y el lugar donde los datos fueron recogidos (la *Isla Secreta/Motu Muna*¹³). En el momento de digitalizar las ilustraciones, también se han llevado a cabo unos mínimos retoques de contraste, brillo, saturación y color, y se han corregido pequeños errores, o añadido brillos adicionales utilizando pintura digital.

Existe una excepción con respecto a la forma de ejecutar las ilustraciones en el caso de las láminas de peces, y de otros animales. En estas ocasiones, se ha llevado a cabo un proceso ligeramente distinto. Para casos como el del *aptenodites naviculariam* (pingüino vela/*sail penguin*) (p.72), el dibujo se ha terminado con lápiz negro y se ha dejado sin colorear, a modo de dibujo en escala de grises. En el caso de los peces, se ha dado un paso más: tras terminar el dibujo a lápiz, se han superpuesto capas de tintas planas de acuarela a modo

¹³ Este es el nombre ficticio de la Isla que explora Jack Mercer. *Motu Muna* quiere decir, literalmente, “Isla Secreta” en el idioma maorí. Diccionario: <https://es.glosbe.com/mi/es>

de color. Un buen ejemplo de este procedimiento alternativo es el *hippocampus fata* o hada marina, un diseño de criaturas del género de los caballitos de mar (p.90). La intención era crear una estética más cercana a la litografía¹⁴, en la que el dibujo entonado se coloreaba con capas de colores planos. El objetivo era explorar técnicas y estéticas diferentes que pudieran hacer la visualización de las láminas más interesante y dinámica.

Además de las ilustraciones, también se han redactado una serie de cartas breves. Estas cartas, escritas en la ficción por el protagonista de la historia a diferentes contactos suyos en otros lugares, describen y narran la experiencia de Jack Mercer en *Motu Muna* a lo largo de su estancia y tras marcharse de la isla. Estas pequeñas historias ayudan a comprender la motivación del doctor, mencionan experiencias previas y posteriores, dan testimonio de diferentes descubrimientos... Algunas están escritas a su amigo Jusuf, al que conoce en el volumen previo de *El Cuaderno*. Jusuf, un individuo muy similar al doctor Mercer, comparte las inquietudes de este, y le acompañó durante el último tramo de su investigación en el anterior trabajo. Otras están escritas a otros personajes de *El Cuaderno*, así como a personas de su Londres natal.

Todos los textos de las cartas están escritos en inglés, dada la nacionalidad británica del escritor, Jack Mercer. Como se trata de unos documentos supuestamente inéditos, se tomó esta decisión por razones de lógica, y con vistas a una proyección comercial más amplia. Además, al existir la intención de continuar la historia de *El Cuaderno* de forma coherente, parecía evidente que los textos en este proyecto deberían estar en el mismo idioma que en el anterior. En el momento de realizar el TFG, que es donde y cuando el personaje de Jack Mercer nació, se decidió que este fuera un hombre británico del siglo XIX por las circunstancias del país en la época escogida. La Revolución Industrial, los avances en la ciencia y la motivación que habría supuesto tanto el trabajo de otros naturistas como Charles Darwin como los grandes viajes de exploración de personajes como David Livingstone.

Mientras que en el TFG las zonas geográficas exploradas por Jack Mercer se encuentran alrededor del Mar Mediterráneo y a lo largo del curso del Nilo, ya que es el lugar en el que los autores clásicos situaron a la mayoría de criaturas mitológicas, este proyecto se centra en una localización en singular, *Motu Muna*, una isla ficticia. Esto ha permitido centrar la investigación en un área concreta, lo que ha facilitado profundizar en las especies de la zona y sus hábitats, y conocer de forma más precisa un territorio. La decisión de escoger este lugar se ha explicado anteriormente, por motivos logísticos.

Pero esta decisión también está en concordancia con la relación entre Occidente y las islas del Pacífico. La expansión de países europeos por estos territorios, dio a conocer estos “paraísos” a la población, idealizando y romantizando los lugares. El pintor francés Paul Gauguin (1848-1903) viajó a la Polinesia

¹⁴ Esta técnica se popularizó en la segunda mitad del s. XIX, por su rapidez y reducido coste (Mayor y Flores, 2013).

Francesca, a Tahití, en busca del ser humano primitivo e inocente, y representando las tribus tahitianas realizó sus mejores obras, impregnadas del color y el exotismo polinesios.

A los motivos que arrojan al protagonista a embarcarse en su primer viaje, se suma el Romanticismo propio del XIX, que reivindicaba el anhelo de los mundos pasados y exóticos; así como el auge de la novela de fantasía (Frankenstein, Drácula) y el apogeo de las leyendas medievales sobre vampiros y hombres lobo. En este mundo en el que la tecnología anunciaba un futuro inevitable, Jack Mercer siente la necesidad de arrojar certidumbre sobre su propia naturaleza sobrenatural. Se embarca en un viaje en búsqueda de sus semejantes, y por el camino descubre que su licantropía le permite descubrir un mundo hasta entonces desconocido.

En este segundo viaje el interés no es tanto una cuestión de motivación personal del protagonista, sino la intención de resolver inquietudes personales dentro del planteamiento de la trayectoria artística. La creación *Motu Muna* ha permitido investigar las posibilidades de la ilustración como herramienta de conocimiento y de comunicación de ideas. La intención no ha sido realizar algún tipo de descubrimiento, sino estudiar los límites del dibujo, del conocimiento propio y de lo que podemos llegar a saber sobre el mundo. Por otra parte, sí que se justifica este viaje desde el punto de vista de Jack Mercer a través de las narrativas de las cartas incluidas.

4. RESULTADOS

Los resultados de este proyecto se han llevado a término de forma principalmente práctica, conformándose como una serie de ilustraciones en diferentes tamaños y con diferentes técnicas. El grueso principal de las obras plásticas lo conforman las láminas de animales diseñados, que, del mismo modo, se corresponden con la investigación principal. Las ilustraciones de las criaturas se reparten en 28 láminas que contienen 30 especies diferentes de mamíferos, aves, reptiles y peces. Todos los especímenes se han diseñado a partir del proceso descrito en el capítulo anterior, y con los materiales mencionados.

Aunque el cuerpo principal del trabajo lo componen las ilustraciones de animales, existen elementos secundarios que amplían el contenido y la información que el público puede obtener de este dossier. Junto con los animales, se representan otra serie de elementos narrativos importantes para completar el escenario de ficción creado para este proyecto.

En primer lugar, se incluye un mapa de la isla principal, *Motu Muna*, y el resto de islas que conforman el archipiélago que Jack Mercer descubre. También se presentan una serie de personajes de la tribu maorí que habita la isla, los *Naia*, en los que nos detendremos más adelante. Finalmente se han redactado una serie de cartas en las que el protagonista describe sus descubrimientos e incluye apuntes y bocetos del mundo que se le va revelando. A pesar de que los resultados de este TFM sean, sobre todo, visuales hay que tener en cuenta que son fruto de una investigación cuidadosa y detallada sobre todos los motivos que se querían representar. La localización (una formación de islas entre la Polinesia y la Melanesia, al norte de Nueva Zelanda) se ha elegido solícitamente, atendiendo a criterios de mayor adecuación con las necesidades del proyecto y con el escenario que aportase más posibilidades al diseño de criaturas. Para las especies, se han estudiado animales extintos y actuales de la zona escogida y se han tenido en cuenta particularidades representativas y especies características. Con respecto a las tribus, se han investigado la organización social y aspectos principales de los maorís, una tribu nativa de Nueva Zelanda, descendiente de los antiguos navegantes polinesios.

A continuación, se presentan los resultados obtenidos, ordenados por los motivos que representan. En primer lugar, la localización, a través del mapa. Más adelante, la tribu y una explicación teórica de las bases documentales en las que se basa. Previamente a la exposición de las ilustraciones de animales, se encuentra una carta de ejemplo. Por último, las láminas con los diseños finales de las 30 especies de animales creados.

EL LUGAR

La historia de ficción de las aventuras de Jack Mercer, en este capítulo, se sitúa en la isla *Motu Muna*, que, en el idioma maorí, quiere decir “Isla Secreta”. Se decidió elegir este nombre como guiño al anterior volumen, *El Cuaderno de las Criaturas Secretas*, y por haberse mantenido este lugar oculto de la civilización occidental. Otro nombre para la localización es *Houwhenua*, que significa “Nueva Tierra”. Este otro nombre hace referencia a la historia de la isla, y se detalla más adelante.

Los motivos para la elección de esta zona geográfica han sido varios. El principal, la enorme diversidad de especies que ofrece este enclave, entre el Sudeste Asiático y las islas de Oceanía, lo suficientemente cerca de los grandes archipiélagos como para justificar la abundancia de especies, pero no demasiado cerca de tierras muy colonizadas. Los países de Nueva Guinea y Nueva Zelanda, entre los cuales se encuentra nuestra isla, han sido dos grandes puntos de referencia para fabricar el escenario.

Nuestra isla tiene un tamaño considerable, no tan extenso como los países mencionados antes, pero lo suficiente como para sostener un ecosistema estable y sólido. A varias leguas al sur de la isla de Nueva Caledonia, *Motu Muna* surge del mar con una superficie de unos 9000 kilómetros cuadrados, algo menos de la mitad que la misma¹⁵. Al igual que el resto de territorios, nuestra isla es la principal y más extensa dentro de un archipiélago. Se formó al separarse del supercontinente Gondwana, hace muchos millones de años, como Nueva Zelanda (National Aeronautics and Space Administration, 2012), lo que significaría que ambos lugares formaron parte del mismo territorio en algún momento. De esta forma se pueden establecer enlaces biológicos y geográficos. A pesar de esto, su condición de aislamiento permite la existencia, en *Motu Muna*, de especies que no se encuentran en otros lugares.

Del mismo modo que ocurre en la mayoría de islas de la región, esta esta rodeada por un arrecife de coral que protege sus costas de la erosión y de grandes oleajes. El clima es tropical húmedo, con bosques montañosos en torno a la elevación más alta (1500 m), *Katara Pouakai*, o “Punta del Águila”. El nombre proviene de la numerosa concentración de aves de la especie *sirenharpia orientalis* (p. 69)

Aunque las exploraciones de Occidente no habían descubierto la isla aún en el momento en que Jack Mercer llega a ella, sí había habitantes humanos. Se trata

¹⁵ Nueva Caledonia, un conjunto de islas francesas, tiene una superficie de unos 18500 km² (Central Intelligence Agency, 2012)

de una tribu maorí¹⁶, a la que se le atribuyó el nombre de *Naia* o *Te Naia*¹⁷. La historia de este pueblo se narra más adelante.

El mapa y el resto de dibujos sobre la localización se han realizado con técnicas tradicionales y una posterior edición digital. Se ha empleado acuarela para crear unas formas básicas y texturizar la ilustración, de forma que el posterior trabajo de pintura digital no quedara frío. Una vez establecida la morfología de la isla, se han marcado una serie de puntos geográficos importantes, como montañas, ríos o aldeas. Algunos emplazamientos hacen referencia a deidades maorís, otros a los ecosistemas o a los animales que los habitan. En el mapa se representan montañas, playas, bosques, praderas, arrecifes, bahías... La mayor cantidad de escenarios que permitan la existencia de las criaturas diseñadas.

La inspiración estética del mapa proviene más de mapas de publicaciones de fantasía, como el mapa de la Tierra Media de El Señor de los Anillos, que de mapas reales de la época. Se ha pretendido realizar una carta que, además de estar dibujada por alguien como Jack Mercer, un no experto en cartografía, fuese más visual y plástica de lo que acostumbran los mapas tradicionales.

LA GENTE

La isla, Motu Muna, estaba habitada, a la llegada de Jack Mercer por la tribu de los *Te Naia*, una tribu, o *iwi*, principal, y los *Te Tokorau Naia* (literalmente, “La separación de los descendientes de Naia”), una sub-tribu o *hapu*. Ambas tribus, de origen maorí, llegaron a la isla 200 años atrás con respecto a la época del doctor Jack Mercer, el siglo XIX, 400 años después de que sus ancestros poblaran Nueva Zelanda. Los *Naia* provienen de la escisión de otras tribus neozelandesas, que decidieron exiliarse a otras islas tras años de reyertas y desentendimientos.

Los maorís y sus ancestros polinesios viajaban a través del océano gracias a grandes canoas o *wakas* con velas, que en ocasiones superaban los 36 metros de eslora. Tras aprovisionarse, surcaban los estrechos de mar en busca de nuevas tierras. A través de la geolocalización, utilizando las estrellas y los planetas como guía por la noche, y el sol por el día podían guiarse a través del mar. Las rutas se memorizaban y se componían en canciones para poder recordarlas de generación en generación. El avistamiento de aves, la posición de los astros o los patrones en las olas son algunos de los trucos que los navegantes maorís empleaban para encontrar tierra (Taouni, 2018b).

¹⁶ El pueblo maorí fue el primero en habitar Nueva Zelanda, formado por los exploradores Polinesios que llegaron en torno al 1250 o 1300 d. C. (Irwin y Walrond, 2018).

¹⁷ Los nombres de las tribus maorís se elegían según un hecho importante en su fundación o según el ancestro fundador, con el prefijo “*te*” (el/la) (Taouni, 2018a). En este caso, la tribu *Te Naia* fue fundada por el jefe *Manaia*.

Así pues, el jefe Manaia partió de Nueva Zelanda con su gente y una pequeña flota. Abastecidos de agua y comida, esperaban encontrar tierra pronto. Navegaron hacia el norte, donde sabían que se encontraban las tierras de lo que hoy es Nueva Caledonia, Fiyi y Vanuatu. Sin embargo, hallaron unas islas antes de lo previsto. Este nuevo territorio recibió en primer lugar el nombre de “Nueva Tierra” o *Houwhenua*. Más tarde, después de que Occidente colonizara todos los territorios cercanos, incluida su Nueva Zelanda original, bautizaron el lugar como *Motu Muna*, La Isla Secreta, que no parecía encontrarse dentro de las rutas habituales de ningún explorador.

Manaia era un hombre noble, aunque conflictivo. En la isla las discrepancias que habían producido la primera disgregación no cesaron. Uno de sus hijos decidió abandonar la tribu de su padre, que les cedió un territorio dentro de la isla. Así surgieron *Te Tokorau Naia*. Cuando Jack Mercer se encuentra con ellos, las relaciones son mucho más cordiales. Existe el comercio y el arreglo de matrimonios de conveniencia entre ambas tribus. El aislamiento con respecto a Nueva Zelanda también había cesado. Habían creado rutas comerciales de un lugar a otro, y también eran comunes los viajes de jefes o miembros importantes y los matrimonios y alianzas entre tribus de ambos territorios.

Nuestra tribu no atraviesa su mejor momento, pese a todo. La época de mayor esplendor se remonta tiempo atrás, previa al auge imperialista de las potencias europeas. Hacia 1640, los ancestros de los *Naia* decidieron partir de su hogar, tras varios enfrentamientos producidos por la llegada de los primeros exploradores europeos¹⁸. En el siglo XIX, Europa controla la mayoría de territorios del Océano Pacífico, dejando a los *Naia* aislados. Sus relaciones con las tribus de Nueva Zelanda se han deteriorado por miedo a ser descubiertos. Por este motivo, los *Naia* no se tomaron de buena gana la llegada de Jack Mercer a sus costas.

Para la representación de este pueblo, se han realizado una serie de retratos de individuos de la tribu, y se han compuesto como láminas con apuntes escritos que describen aspectos de la vida de estas personas. Se han utilizado referentes tanto literarios como visuales, sobre todo a partir de fotografías de gente del pueblo maorí del siglo XIX. En las cartas se completa parte de la historia de Jack Mercer en *Motu Muna*, y se aporta más información sobre la gente, las islas y la naturaleza.

¹⁸ El explorador holandés Abel Tasman descubrió Nueva Zelanda en 1642. Tras un sangriento enfrentamiento con el pueblo maorí, Tasman abandonó Nueva Zelanda sin llegar a desembarcar (Wilson, 2018).

Motu Muna, November the 2nd, 1885

Dear Jusuf,

It has been almost two years since we took different paths. I am sending this letter to your address in Romania, although I don't know when you'll receive it. I hope, from the bottom of my heart, that you are all right. Please, let me know about your research on dragons, my residence is now in Brisbane, Granada St., N.25, state of Queensland, Australia. I believe I'll be staying around for a while. However, I would very much like to know how you are doing.

Anyhow, I, myself, have some stories to tell you too. I seem to be destined to run into unknown things, my friend. As you well know, I travelled to Australia to continue my research on mythological creatures. After our discoveries in China, I was eager to learn more. There are a lot of beautiful myths here, Jusuf. But there are not what I discovered. I visited a friend in New Zealand, a retired military medic colleague from King's College, Mr. Lawrence Dawson. New Zealand is fascinating, you know. A magical land, I would say. I met the maori people there, and they told me some of their stories. I told them mine too. "So, you like discovering new things?" This old man told me. "You are unlike any other white man we've seen. You have the heart, the lungs, the eyes of an animal. There are islands unseen by your kind. Few of us know about them, very little songs remain... But I can take you there. Where? *Ea Aorokenua*".

And off we went, Jusuf. We sailed in an impressive canoe, the old man, five men and me, to that new place they told me about. They made me swear I would keep it a secret. I am telling you, I know. But as long as I don't reveal the coordinates (about which, by the way, I don't have the slightest idea), everything will be fine. We reached the coast three days ago. I am writing this letter sitting under the shadow of a palm tree in the beach while watching the waves crash against the reef. It is November and the weather is warm and humid. I am sweating all the time, and I believe I have sunburnt all over. But I know this will be worth it.

The old man and two other men have gone inside the beach. They told me they were going to talk to the chief of the main tribe, so that I am not considered a threat. The other three who stayed with me in the beach told me, while making the camp, that the people here are quite resentful with European colonists. I don't blame them. They assured too that here, in these islands, lots of animals which don't exist anywhere else live.

Well, my friend, I'll finish this letter for now. I will draw a draft of my current views below, so you can see what you are missing! The sun is setting, and I believe that my companions are lighting the fire. They told me they will return to New Zealand after a week, when they have ensured the tribe here does not have any mistrust towards me. I wish everything goes well for you, and I hope to hear from you and see you soon.

Sincerely,

Your friend Jack Mercer



IV/VIII

Ilustración 35 (Página anterior). Mapa de Motu Muna.

Ilustración 36 (Arriba). Carta a Jusuf. Escrita por Jack Mercer poco después del primer desembarco en la isla. El explorador cuenta a su amigo Jusuf cómo unos maorís neozelandeses le hablan Motu Muna y lo llevan allí para que continúe sus investigaciones sobre animales desconocidos. La carta incluye un pequeño dibujo del paisaje que el doctor contempla en el momento de redactar la carta.

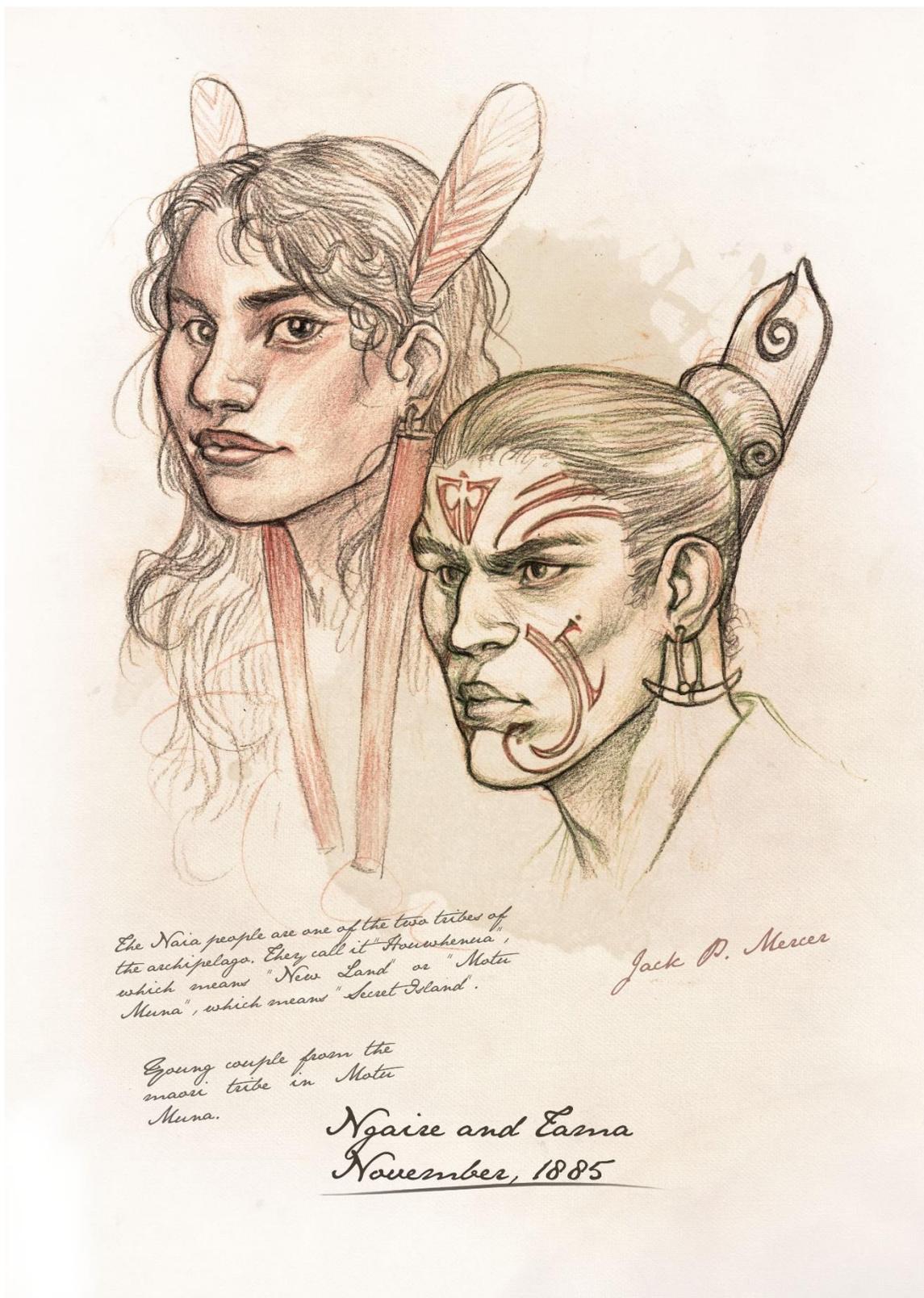


Ilustración 37. Ngaire y Tama. Noviembre, 1885. Los Naia son una de las dos tribus del archipiélago. Ellos lo llaman "Houwhenua", que quiere decir "Tierra Nueva", o "Motu Muna", que significa "Isla Secreta". Joven pareja de la tribu maorí Motu Muna.

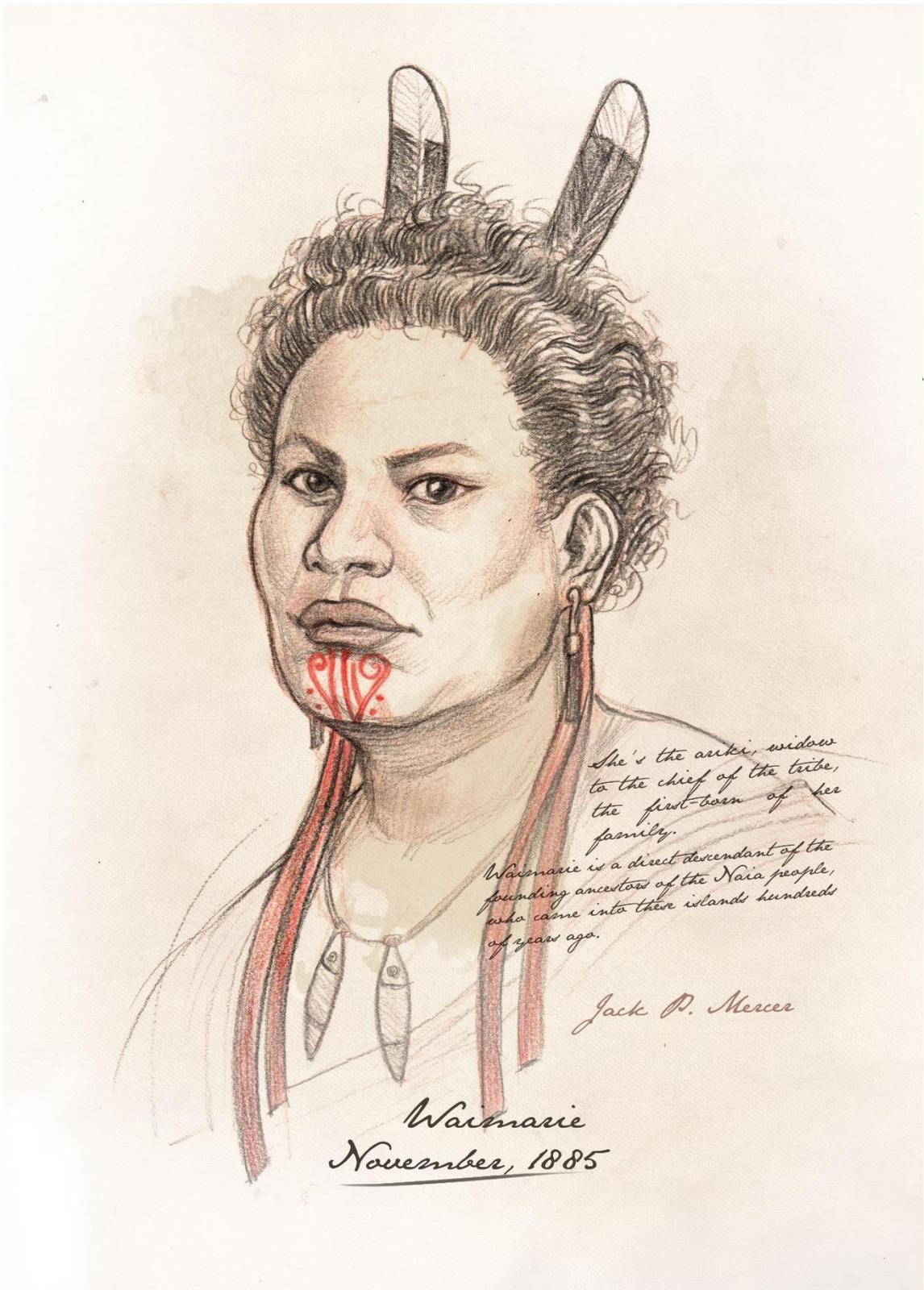


Ilustración 38. Waimarie. Noviembre, 1885. Ella es la ariki, viuda del jefe de la tribu, la primogénita de su familia. Maimarie es descendiente directa de los ancestros de los Naia, que llegaron a estas islas hace cientos de años.

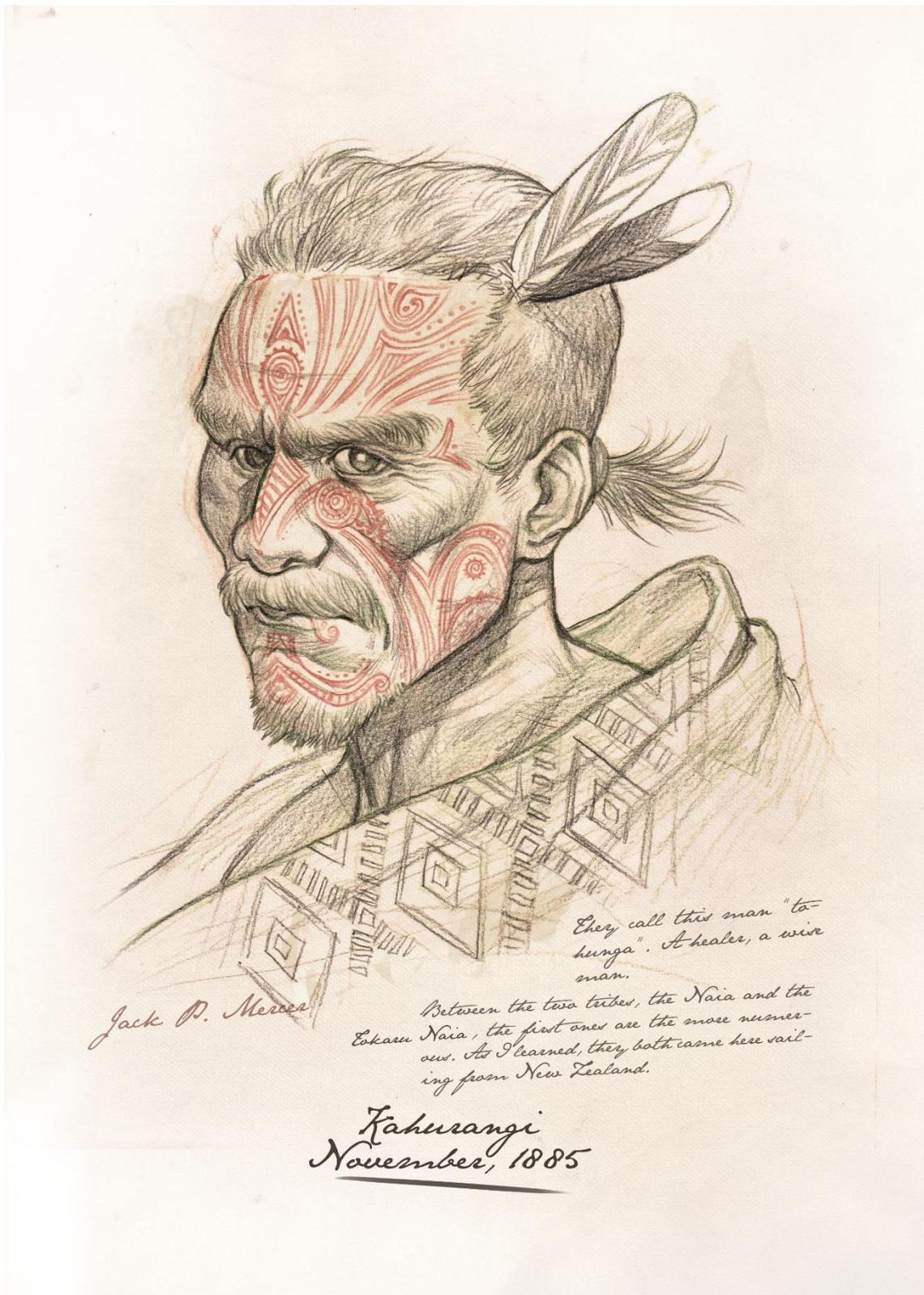


Ilustración 39. Kahurangi. Noviembre, 1885. Llamam a este hombre "tohunga". Un sanador, un sabio. Entre las dos tribus, los Naia y los Tokorau Naia, los primeros son los más numerosos. Tal y como aprendí, ambos vinieron navegando desde Nueva Zelanda.



Ilustración 40. Dos personas Naia. Noviembre, 1885. “Hemos oído sobre los ingleses, sí. Los hemos visto en Nueva Zelanda. No son buenos. Pero sus canoas son impresionantes. Las nuestras son mejores, de todas formas...”. Una pareja de *Naia* vestidos y mostrando las ropas y tatuajes tradicionales. Este pueblo comparte la mayoría de su estilo de vida y costumbres con las tribus de Nueva Zelanda. Incluso comercian e intercambian conocimientos y personas con ellos.

LOS ANIMALES

La creación y diseño de animales es el núcleo de este proyecto y supone la mayor cantidad de trabajo de investigación y de dibujo que se ha llevado a cabo. En torno a esto, giran el resto de elementos creados y diseñados. Para poder tener la mayor variedad de especies, se eligió un escenario concreto en torno al cual se ha creado una historia y unas circunstancias.

Todas las especies ideadas se basan en géneros o familias reales de animales, con algunas excepciones de animales fantásticos, referenciados del proyecto de *El Cuaderno*. Los enlaces taxonómicos elegidos representan especímenes cercanos y presentes en la geografía circundante, en el Sudeste Asiático, Melanesia y Polinesia. Algunos de estos géneros o familias se han usado para crear otros que no existen, ya que las criaturas diseñadas no encajaban completamente, dadas sus características, en los taxones en los que habían sido cimentadas. A continuación, se nombran los taxones (en orden de aparición en las páginas siguientes) con los que se ha denominado a las criaturas, así como los taxones en los que se basan¹⁹.

Erythrura, un género de aves comunes de Australia, Melanesia y Sudeste Asiático.

Arxenicus, basado en el género de aves *xenicus*, común de Nueva Zelanda.

Sericulus, género de aves que habitan Nueva Guinea y Australia.

Hirundo, género de aves denominadas golondrinas, presentes en todo el mundo.

Sirenharpia, basado en el género *harpia*, representado por sólo una especie de águilas en Sudamérica.

Euryapteryx, es un género de aves extintas (moas) de Nueva Zelanda.

Aptenodites, género de la familia de los pingüinos, presentes en el Pacífico Sur.

Pteroraptor, a partir del género *velociraptor* de dinosaurios extintos asiáticos (*ptero-*, ala)

Gryphon, género creado a partir del origen griego de los grifos.

Pteropus, género de murciélagos propios de Oceanía.

Myotis, el género de murciélagos con más especies, repartidas por todo el globo.

Thylacoleo, un género de leones marsupiales australianos, ya extintos.

Nostrilcinus, basado en el género *thylacinus*, o tigres de Tasmania (*nostril-*, nariz).

Mardryakhor, género creado a partir del origen persa de las mantícoras.

¹⁹ Estos datos se han recogido de diferentes fuentes:

<https://www.aboutanimals.com/>

<https://a-z-animals.com/>

<http://www.worldbirdnames.org/>

Nasursus, basado en el género *ursus*, osos, repartidos por todo el mundo (*nasus*-, nariz).

Myrmecobius, un género de mamíferos marsupiales australiano.

Caudatinea, un género creado de la familia de las musarañas (*cauda*-, cola; *-tinea*, polilla).

Zaglossus, género de mamíferos monotremas de Nueva Guinea.

Sphinxes, género creado a partir del origen griego de las esfinges, mamíferos con seis extremidades.

Aurivernus, género creado a partir del término anglosajón *guiverno*, dragón de cuatro patas.

Amblyrhincus, género de iguanas marinas que habitan las Islas Galápagos.

Dermochelys, género de tortugas marinas presentes en todos los mares tropicales.

Cornubasiliscus, basado en el género *basiliscus* de lagartos Sudamericanos.

Triakis, género de tiburones del Pacífico.

Carcharhinus, género de tiburones distribuidos por todo el mundo.

Regalecus, género de peces gigantes presentes en los mares tropicales.

Enchelycore, género de peces de la familia de las morenas, presentes en los mares tropicales.

Puaawai, género creado en base a la palabra maorí para “flor”.

Zebrosoma, género de peces denominados “cirujanos” del Océano Pacífico.

Hippocampus, género al que pertenecen los caballitos de mar, presentes en los mares templados y tropicales.

Una vez establecidos dentro de un género, la denominación de especie se ha realizado creando un nombre en base a una característica que diferencie la especie creada de sus parientes reales. Por ejemplo, escogiendo el género *hirundo*, golondrinas, se ha diseñado una especie que posee una protuberancia en el pico a modo de cuernos o corona. Por este motivo se ha decidido llamar *coronata* a la especie. La denominación del sujeto sería, pues, *hirundo coronata* (p. 68).

En otras ocasiones se han empleado géneros de especies extintas como los *velociraptor*. En este caso se ha diseñado un pequeño saurio con cuatro pares de alas. Su aspecto prehistórico se mezcla con el brillante plumaje de un colibrí. El género surge de sumar el prefijo *ptero*-, que quiere decir “ala” en griego, con el sufijo *-raptor*. Para la denominación de especie, se repite el género, teniendo en cuenta que es un taxón recién descubierto y esta es la única especie que lo representa, *ptero-raptor pteroraptor* (p. 72).



Erythrura Azurita
SAPHIRE FINCH

1. Female 2. Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 41. *Erythrura Azurita*, Diamante Azul.



Arxenicus Selvaticus

RAINFOREST WREN

1. Female 2. Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 42. *Arxenicus Selvaticus*, Troglodita de Selva.



Sericulus Smaragdus
MUNA JEWEL

1. Female 2. Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 43. *Sericulus Smaragdus*, La Joya de Muna



Hirundo Coronata

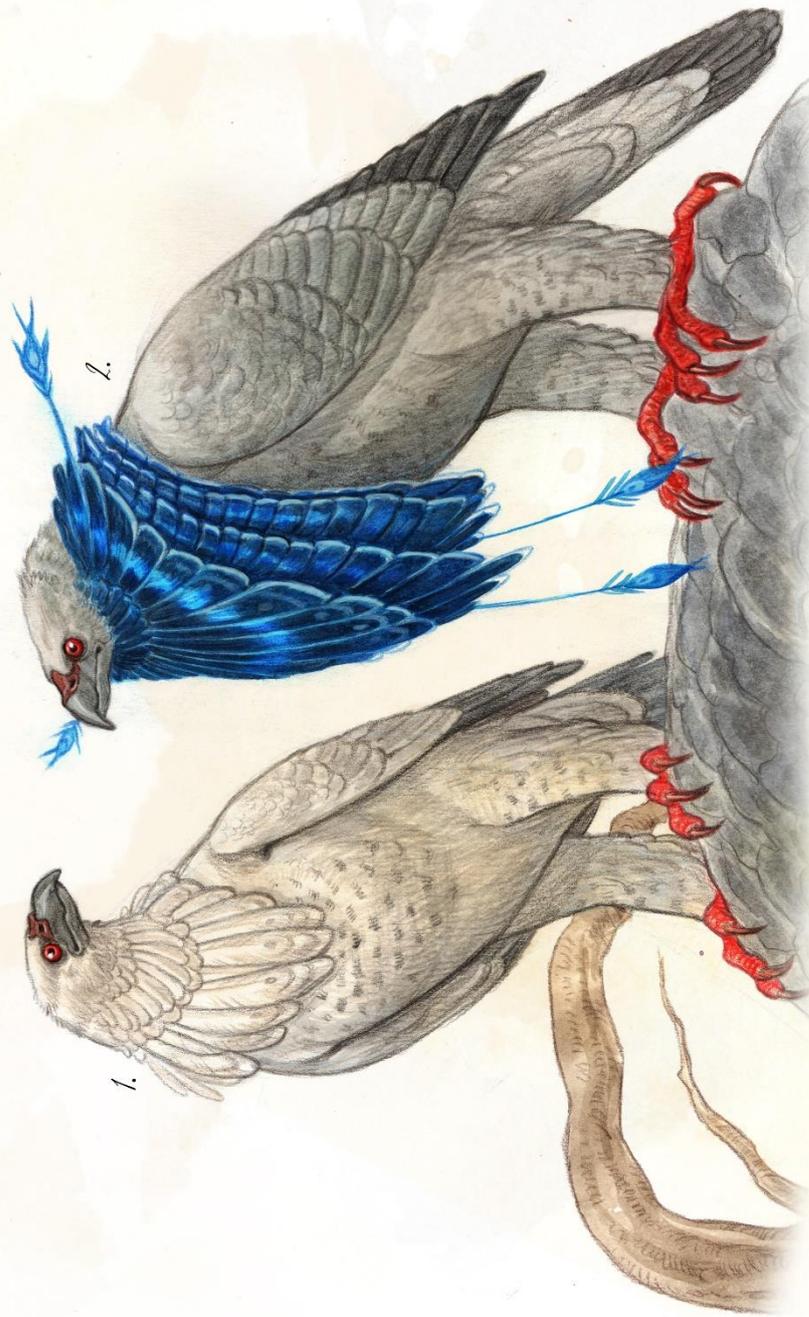
CROWNED SWALLOW

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 44. Hirundo Coronata, Golondrina Coronada.



Sirenharpia Orientalis

OCEANIC SIREN

1. Female 2. Male

MORU MUNA

JACK P. MERGER

Ilustración 45. *Sirenharpia Orientalis*, Sirena Oceánica.



Euryapteryx silvanus
BLUE MOA

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 46. *Euryapteryx silvanus*, Moa Azul.



Aptenodites Navicularium

SAIL PENGUIN

1. Female 2. Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 47. *Aptenodites Navicularium*, Pingüino Vela.



Pteroraptor Pteroraptor
HUMMINGSAUR

Female

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 48. *Pteroraptor Pteroraptor.*, Saurio Colibrí.



Gryphon Oceanicus
TROPICAL GRIFFIN

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 49. *Gryphon Oceanicus*, Grifo Tropical

PL. X



Pteropus Dudigitus

CLOWN BAT

Male

JACK P. MERGER

MOTU MUNA

Ilustración 50. *Pteropus Dudigitus*, Murciélago Payaso.



Myotis Citrusarbor

LEMON BAT

1. Male 2. Female

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 51. *Myotis Citrusarbor*, Murciélago Limón.

PL. XII



Thylacoleo denseparatus

ISLAND LION

Female

MORTU MUSA

JACK P. MERCEER

Ilustración 52. *Thylacoleo denseparatus*, León de Isla.



Nostrilcinus Costerus

COASTAL ELEPHANT DOG

Male

MORTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 53. *Nostrilcinus Costerus*, Perro Elefante Costero.



Mardryakhor Tigris

STRIPED MANTICORE

Female

MORTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 54. Mardryakhor Tigris, Mantícora Atigrada.



Nasurus Noctambulus

DEMON BEAR

Female

MORTU MURNA

JACK P. MERCER

Ilustración 55. *Nasurus Noctambulus*, Oso Demonio.



Myrmecobius Volans
SOARING NUMBAT

1. Male 2. Female

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 56. *Myrmecobius Volans*, Numbat Volador.



Caudatinea Proboscis

MOTH SREW

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 57. Caudatinea Proboscis, Musaraña Polilla.



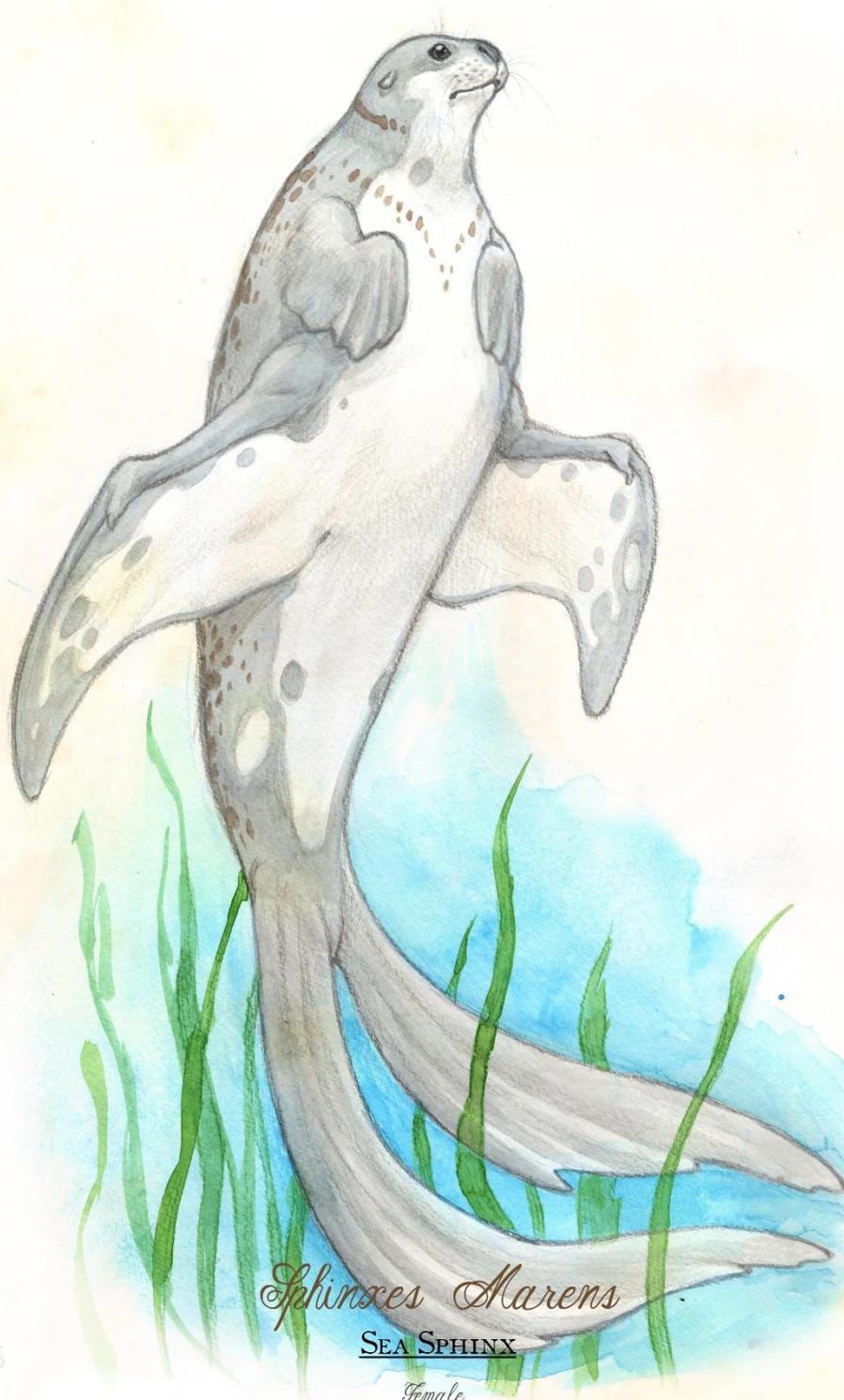
Zaglossus Autenasus
MUNA ECHIDNA

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 58. *Zaglossus Autenasus*, Equidna de Muna.



ca

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 59. *Sphinxes Marens*, Esfinge Marina.

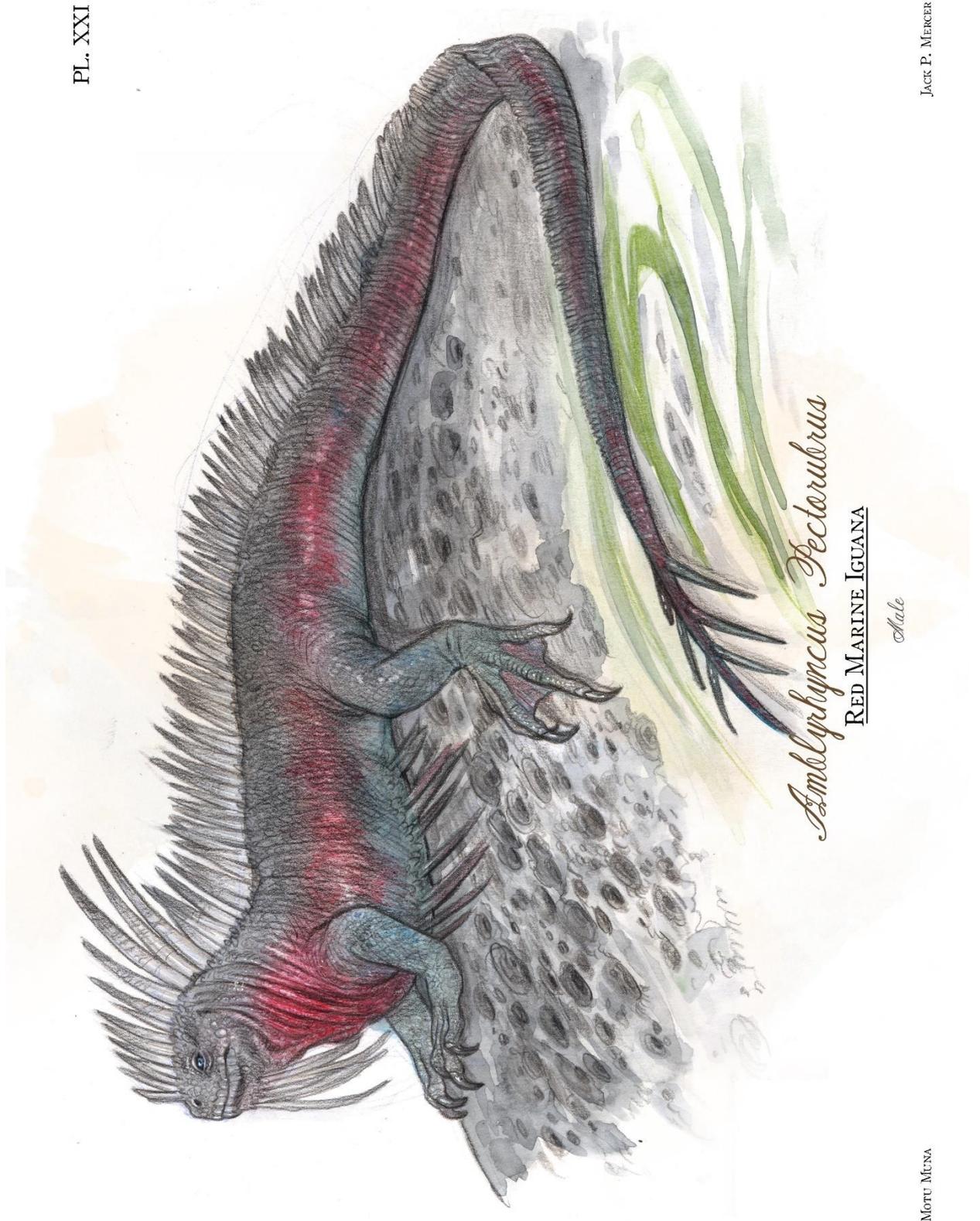


Aurivernus Acuculam

PROPHECY DRAGON

Male

Ilustración 60. Aurivernus Acuculam, Dragón Profeta.



Amblyrhynchus Pectorubrus

RED MARINE IGUANA

Male

MORTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 61. *Amblyrhynchus Pectorubrus*, Iguana Marina Roja.



Dermochelys Telata

ARMORED TURTLE

Female

MORTU MUSA

JACK P. MERCER

Ilustración 62. *Dermochelys Telata*, Tortuga Acorazada.



Cornubasiliscus Iris

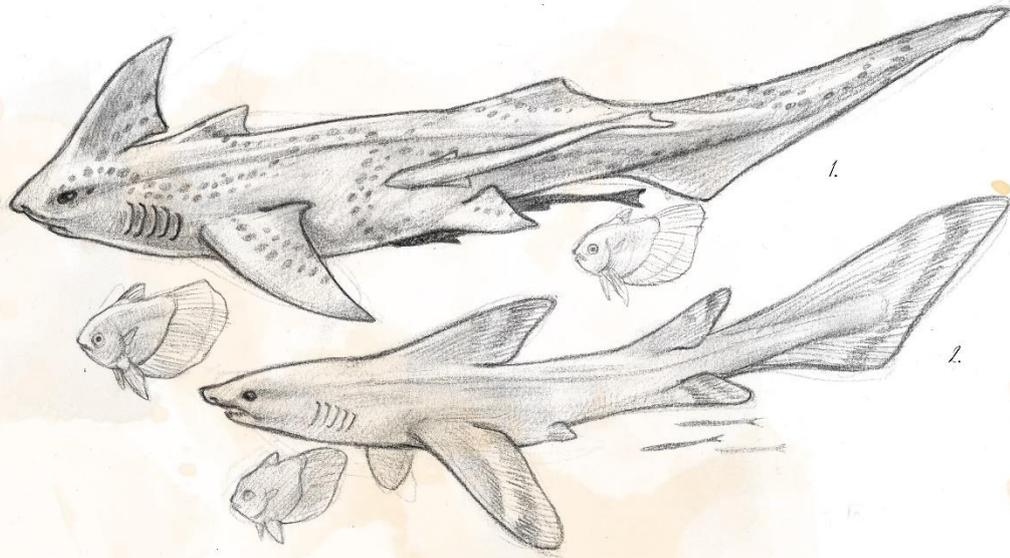
RAINBOW LIZARD

Male

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 63. Cornubasiliscus Iris, Lagarto Arco-iris.



1. *Triakis Tahitica* 2. *Carcharhinus Tinea*

SPOTTED SHARK

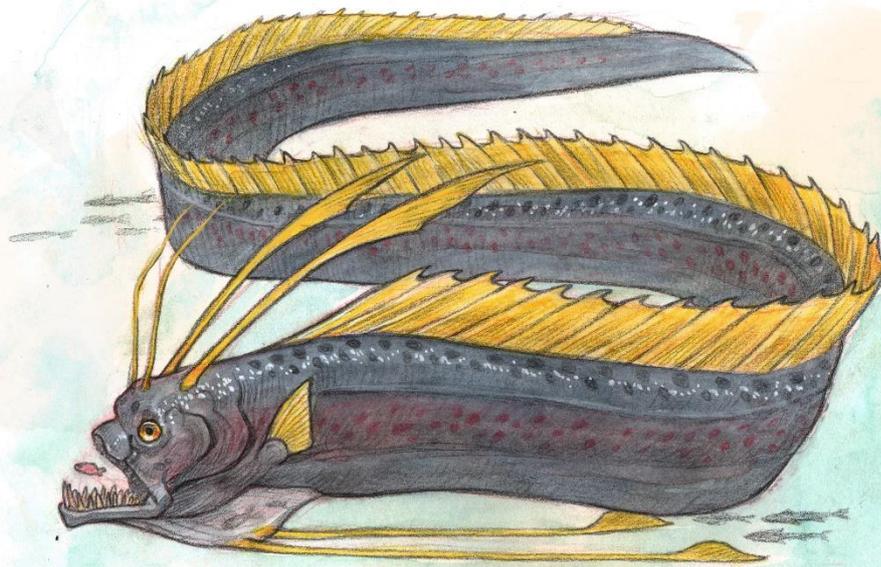
BUTTERFLY SHARK

Male

Female

MORI: MITNA

JACK P. MERCER



Regalecus Magnorata

BROAD JAW OARFISH

Female

MORI: MITNA

JACK P. MERCER

Ilustración 64 (Arriba). *Triakis Tahitica*, Tiburón manchado y *Carcharhinus Tinea*, Tiburón mariposa.

Ilustración 65 (Abajo). *Regalecus Magnorata*, Pez Remo de Mandíbula Ancha.



Enchelycore Hamosis
HORNED MORAY

Hale

MORI: MITNA

JACK P. MERCER



1. *Puaamai Rubkabiata* 2. *Zebrasoma Longora*

BLOOMFISH

SUNSET TANG

Hale

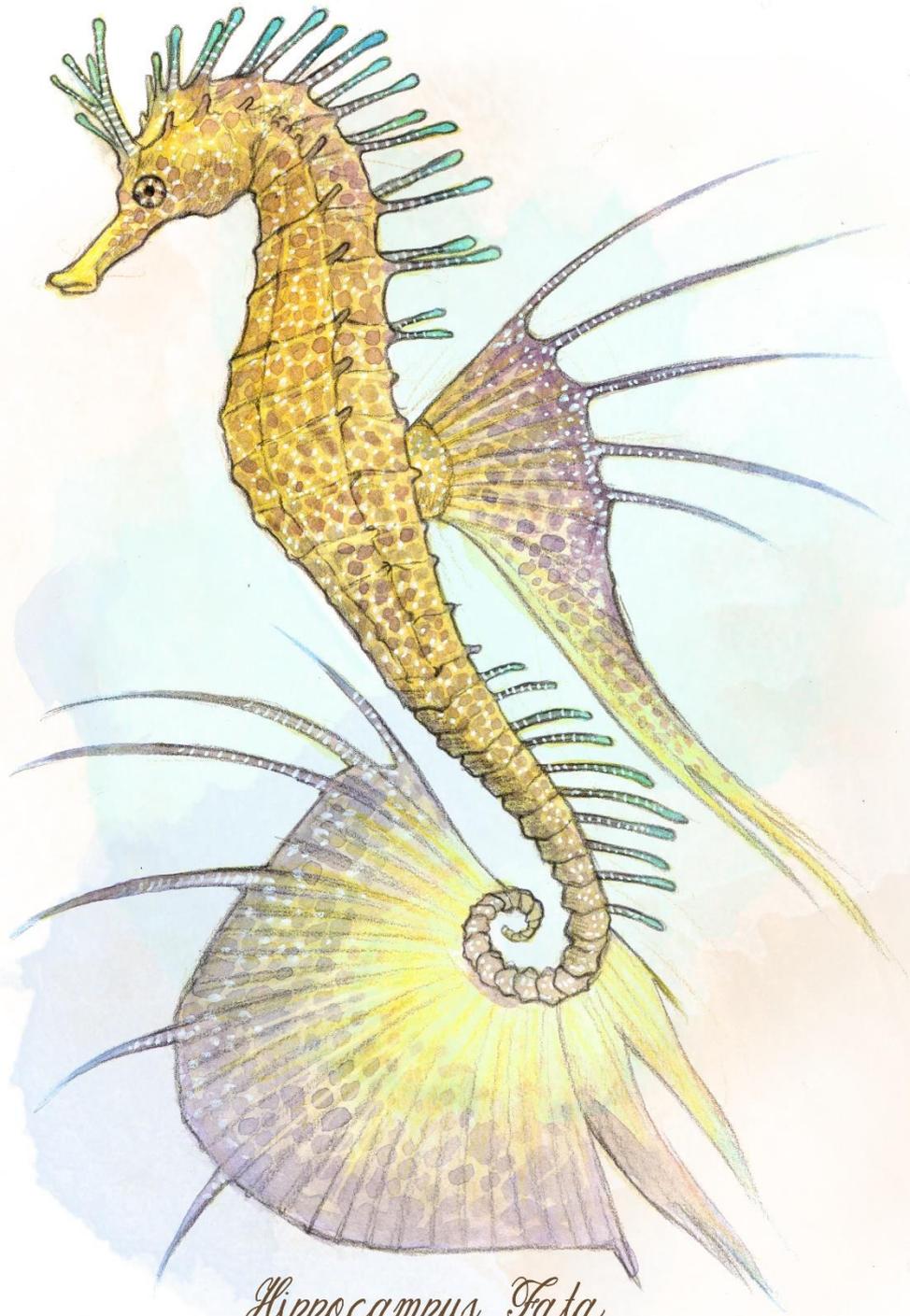
Hale

MORI: MITNA

JACK P. MERCER

Ilustración 66 (Arriba). *Enchelycore Hamosis*, *Morena Cornada*.

Ilustración 67 (Abajo). *Puaamai Rubkabiata*, *Pez Flor* y *Zebrasoma Longora*, *Cirujano Ocaso*.



Hippocampus Fata
SEA FAIRY

Female

MOTU MUNA

JACK P. MERCER

Ilustración 68. *Hippocampus Fata*, Hada de Mar.

5. APARTADO CRÍTICO

Este proyecto, aunque ha tenido sus fuentes en diferentes campos disciplinares, resulta en una obra de ilustración con objetivos comerciales. Al igual que el anterior TFG, que resultó posteriormente en el *Cuaderno de las Criaturas Secretas*, este trabajo tiene una finalidad editorial. Mientras que el primero se configura en un formato de libro, un álbum ilustrado, para la maquetación de esta obra se ha buscado un formato menos convencional, pero que, de igual manera, mantenga una narrativa a la que acompañan las ilustraciones.

La realización de un formato abierto como es este caso permite que la lectura y visualización de los contenidos no se realice necesariamente en una sola dirección. De esta forma se consigue una mayor espontaneidad y agilidad en la forma en la que cualquier persona puede acercarse a la obra. Funcionando como un “contenedor de experiencias”, se configura una especie de espacio narrativo que el público puede recorrer de la forma que desee, como si se tratase de una sala expositiva.

Como ya se ha mencionado, este TFM se materializa en un dossier en el que se incluyen diferentes “objetos”. Por un lado, se encuentran las láminas de las ilustraciones. Por otro, el mapa de *Motu Muna* que sirve de guía geográfica. También se incorporan una serie de cartas, acompañadas de dibujos, que configuran la narración y el relato de los hechos. Por último, todos estos documentos se introducen en una carpeta fabricada expresamente para guardar estos archivos, con una estética artesanal y antigua.

La intención en la elección de este formato alternativo era crear una mayor interactividad con el público y generar un mayor interés hacia la obra. Todo esto se justifica dado el objetivo de dar el mayor grado de verosimilitud posible al proyecto. Aunque sea evidente que todo es fabricado, dentro del dossier se explica que se ha hecho para que el formato se adecúe a un contenido que se quiere presentar como real.

Aunque sí que existen conflictos con esta premisa de hacer pasar los documentos de *La Isla Secreta del Dr. Jack Mercer* por real, del público se espera que considere esta obra como lo que es, una ficción, y que esta intención de verosimilitud se tome como parte del juego de la historia.

La consecución de estos objetivos de realismo se puede dar como satisfactoria. El estudio de las fuentes documentales ha sido exhaustivo, y la investigación en lo relativo a la taxonomía y la biología respaldan de forma suficiente el diseño posterior de criaturas. Sea como fuere, la recepción y valoración del público serán decisivos para poder afirmar que el juego de ficción-realidad sea verdaderamente efectivo.

Con respecto a la técnica, se han intentado emplear del mismo modo las disciplinas del *concept art* y de la ilustración científica. Conceptualmente, ambas materias tienen mucho en común, en tanto que una y otra se basan en una investigación del mundo real, en la observación y en el análisis, y tienen como resultado imágenes lo más claras e informativas posible. Las diferencias también son notables: mientras que el objetivo del *concept art* es crear algo nuevo a partir de referentes reales, el de la ilustración científica es la representación lo más exacta posible de algo que ya existe, con el propósito de documentar el sujeto lo más fielmente.

Del *concept art* se ha tomado la pretensión de crear y diseñar una serie de criaturas partiendo de referencias naturales. De la ilustración científica se ha tomado la estética, las técnicas y la relación directa con la naturaleza. Con esto se ha intentado conciliar una visión y una forma de hacer tradicional de la ilustración con una de las disciplinas más nuevas de la ilustración. El interés que posee el *concept art* está en relación al auge del cine y los videojuegos que requieren de este tipo de representaciones artísticas. Insistir en la investigación, tanto práctica como teórica ha ayudado a comprender mejor esta disciplina y a practicar de forma efectiva los procesos de diseño de criaturas.

En lo relativo al diseño de criaturas, tanto el proceso de idear los animales como la consiguiente realización de las ilustraciones han ayudado a pulir cada caso particular y a obtener el mejor resultado que ha sido posible de forma individual. Del mismo modo, es cierto que algunas ramas taxonómicas permitían más libertad creativa que otras. Por este motivo, en ocasiones se han creado taxones nuevos, basados en especies reales relacionadas. El propósito de esto ha sido intentar adecuar las necesidades de fidelidad con el referente y la premisa de creatividad.

En otras ocasiones se han introducido géneros animales que no son propios de la localización elegida. Estas excepciones se han justificado tanto por razones creativas como por la existencia de otros casos de especies animales aisladas de otros miembros de su género o familia en las islas de la Polinesia. Siguiendo con la narrativa de *El Cuaderno de las Criaturas Secretas*, también se han diseñado animales cuya base de documentación no ha sido otras especies, sino las bestias estudiadas y representadas en el TFG.

Finalmente, en relación a la adecuación del formato y la estética respecto a la intencionalidad de la obra, es posible afirmar que el aspecto y resultados del dossier se ajustan de forma bastante apropiada a los objetivos planteados. Todos los procesos de realización práctica de la obra han trabajado teniendo en cuenta una coherencia común para que el resultado fuese una obra inspirada en una estética del siglo XIX. La narrativa y las imágenes funcionan de forma conjunta para crear una narrativa tanto visual como literaria.

Por otra parte, se ha mantenido una conexión en lo narrativo, estético y estilístico con el proyecto de *El Cuaderno*. De esta forma, el presente trabajo se establece como un segundo volumen, que, si bien adopta una forma alternativa, mantiene numerosos lazos con el primero. Para ello, en la realización de los dibujos e ilustraciones se han empleado las mismas técnicas pictóricas en ambos proyectos, aunque los resultados en *La Isla Secreta* son de una mayor madurez artística, y poseen un respaldo científico mayor, pese a ser, de todas maneras, ilustraciones de ficción. La tipografía empleada en la redacción de las cartas también se ha basado en la utilizada en el primer proyecto. Por último, se ha incluido el escudo de la casa Mercer, diseñado e incluido en el volumen previo, como una forma de mantener la identidad de la obra y relacionarla con el común protagonista.

6. CONCLUSIONES

Este proyecto es el fruto de una línea de investigación centrada en la extracción de unas conclusiones que llevaran a la generación de una obra plástica en la que se representa el estudio teórico y práctico realizado sobre el mundo natural, la biología, el *concept art* y la ilustración científica. El trabajo finaliza con la creación de un dossier que incluye varios documentos pseudo-científicos, tanto visuales como literarios, que documentan una serie de criaturas ficticias, diseñadas expresamente para la creación del proyecto. Al término de esta investigación, y con los resultados ya terminados, podemos concluir:

- Con respecto a los objetivos, se han llevado a cabo de forma satisfactoria en su mayoría. Los procedimientos tanto de investigación como de ejecución plástica se han desarrollado según los planes. Ha existido, quizás, cierta dificultad en adecuar y conciliar los aspectos científicos con los artísticos, pero el resultado final es el deseado.
- Las líneas de investigación se han desarrollado en campos muy diferentes. La documentación en torno a la localización geográfica, los ecosistemas y las especies ha sido todo lo exhaustiva posible. Con respecto al estudio de referentes, se han examinado tanto artistas como técnicas teóricas, aunque se les ha dado más importancia a los primeros. En este caso se ha creído conveniente estudiar de forma más detenida la práctica a la teoría
- La hipótesis de trabajo se ha tenido en cuenta a lo largo de toda la investigación teórica y práctica. La hipótesis queda demostrada parcialmente. La premisa de hacer pasar algo real por imaginado está respaldada por la documentación científica, pero queda patente, en algunos casos, que los animales han sido diseñados.
- Las fuentes de referencia para la elaboración de la obra, como ya se ha dicho, se han estudiado principalmente desde un punto de vista práctico. Aunque quizás esto haya dejado cabos sueltos en cuanto a la “fidelidad” con las técnicas de ilustración científica, la intención era darle más importancia a la representación final de la criatura que a los medios técnicos empleados.
- La metodología se ha llevado a cabo de forma sistemática y ordenada para que se pudieran cumplir los objetivos marcados con respecto al estilo y la técnica, y se respetase la influencia que tiene el *concept art* y la ilustración científica en este proyecto.

- Los resultados se corresponden de forma adecuada con la intención de simular una estética decimonónica. El diseño de criaturas se ha correspondido tanto como ha sido posible a las especies en las que se basaba. Sin embargo, uno de los principales inconvenientes, dada la intención comercial de la obra, es el contenedor fabricado para albergar los contenidos. Este dossier fabricado a mano puede ser difícil de reproducir. Este elemento es el que más atención requiere en vistas al futuro, aunque pueda ser adecuado para la presentación académica del TFM.

Como resultado se han obtenido numerosas ilustraciones, documentos escritos y visuales y un dossier que recoge, agrupa y cohesiona todos los contenidos. Se puede concluir que tanto el proceso como los resultados finales de este proyecto, en su mayoría, se han llevado a cabo según lo previsto, obteniendo un producto muy cercano al ideal. Finalmente, es necesario añadir que este proyecto tiene la intención de seguir creciendo, incluyendo más ilustraciones, textos y documentos complementarios que completen la obra y generen una historia más compleja. Se seguirá explorando con respecto a los formatos, las técnicas y las estéticas. Se plantea la creación y diseño de nuevos animales, nuevos emplazamientos, islas, tribus y nuevos relatos de las aventuras del Dr. Jack Mercer. Este viaje acaba de comenzar.

7. ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.

<i>Ilustración 1. Hércules en el jardín de las Hespérides. Obra propia. Técnica mixta.</i>	8
<i>Ilustración 2. Ulises y las Sirenas. Obra propia. Técnica mixta.</i>	8
<i>Ilustración 3. Bocetos para el diseño de criaturas originales, imaginadas para un mundo alienígena. Obra propia. Lápiz sobre papel.</i>	9
<i>Ilustración 4. Fragmento de N Noches. Obra propia. Técnica mixta.</i>	11
<i>Ilustración 5. La Jauría. Obra propia. Libro de artista, técnica mixta.</i>	11
<i>Ilustración 6. Hombre lobo. Obra propia. Técnica mixta.</i>	12
<i>Ilustración 7. Diseño de un dragón. Obra propia. Técnica mixta.</i>	12
<i>Ilustración 8. SirHenry. (2016). Biomas terrestres clasificados según vegetación. [Ilustración]. Recuperado de:</i> https://es.wikipedia.org/wiki/Bioma#/media/File:Vegetation-spanish.png	18
<i>Ilustración 9. Maulucioni. (2012). Región de la Sonda actual y prehistórica en contraposición. [Ilustración]. Recuperado de:</i> https://es.wikipedia.org/wiki/Sondalandia#/media/File:Plataforma_y_regi%C3%B3n_de_la_Sonda.PNG	19
<i>Ilustración 10. Google Maps, Malasia. Consultado el 1/7/18. Recuperado de:</i> https://www.google.es/maps/place/Malasia/@-2.2749496,109.7837363,5z/data=!4m5!3m4!1s0x3034d3975f6730af:0x745969328211cd8!8m2!3d4.210484!4d101.975766	20
<i>Ilustración 11. Imagen original: Kahuora. (2010). The three major cultural areas in the Pacific Ocean: Melanesia, Micronesia, and Polynesia. [Ilustración]. Recuperado de:</i> https://en.wikipedia.org/wiki/Polynesia#/media/File:Pacific_Culture_Areas.png	21
<i>Ilustración 12. Erythrura Azurita. Acuarela y lápices de color sobre papel. Obra propia.</i>	24
<i>Ilustración 13. Shears, T. (2007). Red-throated Parrot Finch (Erythrura psittacea) at Potter Park Zoo, Michigan, USA. [Fotografía]. Recuperado de:</i> https://es.wikipedia.org/wiki/Erythrura#/media/File:Red-throated_Parrotfinch.jpg	24
<i>Ilustración 14. Oso demonio, criatura diseñada para el TFM, basada en el género ursus (osos). Acuarela y lápiz de color sobre papel.</i>	25
<i>Ilustración 15. Comparación entre la mantícora del TFM y la mantícora original del TFG. Obra propia.</i>	26
<i>Ilustración 16. Comparación entre el grifo del TFM y el grifo original del TFG. Obra propia.</i>	26

<i>Ilustración 17. Fénix. Obra propia. Ilustración extraída de entre las 15 láminas que forman parte del TFG. Técnica mixta.</i>	27
<i>Ilustración 18. Primeras páginas de El Cuaderno de las Criaturas Secretas Obra propia.</i>	12
<i>Ilustración 19. Simpson, J. (2015). I love cats [Diseño de criaturas]. Pintura digital. Recuperado de: https://www.artstation.com/artwork/Lawav</i>	33
<i>Ilustración 20. Kuo, J. (2014). Monster Head [Diseño de criaturas]. Pintura digital. Recuperado de: https://www.artstation.com/artwork/vOkY</i>	33
<i>Ilustración 21. Oakley, S. (2018). Hraezlyr Dragon Boss [Diseño de criaturas]. Pintura digital. Recuperado de: https://www.artstation.com/artwork/LqP9A</i>	34
<i>Ilustración 22. Alma-Tadema, L. (1894). Primavera [Pintura]. Óleo sobre lienzo. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Lawrence_Alma-Tadema#/media/File:Alma_Tadema_Spring.jpg</i>	35
<i>Ilustración 23. Jean, J. (2010). Tiger [Pintura]. Acrílico, pastel y óleo sobre lienzo. Recuperado de: http://www.jamesjean.com/work2010/wnzjju1w8p0x7em07xexhpuy19if61</i>	36
<i>Ilustración 24. DiTerlizzi, T. (2005). Deep Forest Sprites [Ilustración]. Recuperado de: https://www.pinterest.es/pin/160018592981388493/</i>	37
<i>Ilustración 25. Whitlatch, T. (2016). Rhino Dino Dragon [Diseño de Criaturas]. Recuperado de: https://www.artstation.com/artwork/XNGJ3</i>	38
<i>Ilustración 26. Audubon, J. J. (s.f.). American Flamingo [Ilustración científica]. Recuperado de: https://www.audubon.org/birds-of-america/american-flamingo</i>	38
<i>Ilustración 27. Bocetos para mamíferos terrestres 1. Obra propia.</i>	41
<i>Ilustración 28. Bocetos para mamíferos terrestres 2. Obra propia.</i>	42
<i>Ilustración 29. Bocetos para mamíferos marinos. Obra propia.</i>	43
<i>Ilustración 30. Bocetos para reptiles. Obra propia.</i>	44
<i>Ilustración 31. Bocetos para aves terrestres 1. Obra propia.</i>	45
<i>Ilustración 32. Bocetos para aves marinas y peces 1. Obra propia.</i>	46
<i>Ilustración 33. Proceso de diseño de criaturas. Obra propia.</i>	49
<i>Ilustración 34. Pruebas de color para el gryphon oceanicus. Obra propia.</i>	50
<i>Ilustración 35. Mapa Motu Muna. Obra propia.</i>	57
<i>Ilustración 36. Carta a Jusuf. Obra propia.</i>	58
<i>Ilustración 37. Ngairé y Tama. Obra propia.</i>	59
<i>Ilustración 38. Waimarie. Obra propia.</i>	60
<i>Ilustración 39. Kahurangi. Obra propia.</i>	61
<i>Ilustración 40. Dos personas Naia. Obra propia.</i>	62

<i>Ilustración 41. Erythrura Azurita.</i> Obra propia.	65
<i>Ilustración 42. Arxenicus Selvaticus.</i> Obra propia.	66
<i>Ilustración 43. Sericulus Smaragdus</i> Obra propia.	67
<i>Ilustración 44. Hirundo Coronata.</i> Obra propia.	68
<i>Ilustración 45. Sirenharpia Orientalis.</i> Obra propia.	69
<i>Ilustración 46. Euryapteryx Silvanus.</i> Obra propia.	70
<i>Ilustración 47. Aptenodites Naviculariam.</i> Obra propia.	71
<i>Ilustración 48. Pteroraptor Pteroraptor.</i> Obra propia.	72
<i>Ilustración 49. Gryphon Oceanicus.</i> Obra propia.	73
<i>Ilustración 50. Pteropus Duodigitus.</i> Obra propia.	74
<i>Ilustración 51. Myotis Citrusarbor.</i> Obra propia.	75
<i>Ilustración 52. Thylacoleo Deseparatus.</i> Obra propia.	76
<i>Ilustración 53. Nostrilcinus Costerus.</i> Obra propia.	77
<i>Ilustración 54. Mardryakhor Tigris.</i> Obra propia.	78
<i>Ilustración 55. Nasursus Noctambulus.</i> Obra propia.	79
<i>Ilustración 56. Myrmecobius Volans.</i> Obra propia.	80
<i>Ilustración 57. Caudatinea Proboscis.</i> Obra propia.	81
<i>Ilustración 58. Zaglossus Autenasus.</i> Obra propia.	82
<i>Ilustración 59. Sphinxes Marens.</i> Obra propia.	83
<i>Ilustración 60. Aurivernus Acuculam.</i> Obra propia.	84
<i>Ilustración 61. Amblyrhyncus Pectorubrus.</i> Obra propia.	85
<i>Ilustración 62. Dermochelys Telata.</i> Obra propia.	86
<i>Ilustración 63. Cornubasiliscus Iris.</i> Obra propia.	87
<i>Ilustración 64. Triakis Tahitica y Carcharhinus Tinea.</i> Obra propia.	88
<i>Ilustración 65. Regalecus Magnorata.</i> Obra propia.	90
<i>Ilustración 66. Enchelycore Hamosis.</i> Obra propia.	91
<i>Ilustración 67. Puaawai Rublabiata y Zebrasoma Longora.</i> Obra propia.	92
<i>Ilustración 68. Hippocampus Fata.</i> Obra propia.	93

8. BIBLIOGRAFÍA

- BIBLIOGRAFÍA CITADA

BARRET P.H. Y FREEMAN R.B. (1987). The Works of Charles Darwin. New York: New York University Press, 1ª ed., Vol. 1 (Diary of Voyage of H.M.S. Beagle).

BLACK H., DITERLIZZI T. (2005). Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You. New York: Simon & Schuster, 1ª ed.

HAMMUS-VALLÉE, R. (2015). "Matte painting or the quest for the perfect illusion". Hybrid. N.º 2, p. 1-15.

HERNÁNDEZ, A. (2016), Teoría y práctica del concept art (trabajo fin de máster). Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.

MAYOR J. y FLORES M. (2013). "El dibujo científico. Introducción al dibujo como lenguaje en el trabajo de campo". VAR. Vol. 9, N.º 4, p. 130-134.

STANLEY, D. (2004). South Pacific. Moon Handbooks. Emeryville, EEUU: Avalon Travel Publishing, 8ª ed.

- WEBGRAFÍA CITADA

CENTRAL INTELLIGENCE AGENCY. (2012). New Caledonia [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/New_Caladonia#Geography

CONSERVATION INTERNATIONAL. (2008). Biological diversity in the Caribbean Islands [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Biological_diversity_in_the_Caribbean_Islands

CONSERVATION INTERNATIONAL. (2013). Biological diversity in Sundaland [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Biological_diversity_in_Sundaland

GITTLEMAN, J.L. (2018). Species [en línea]. Encyclopaedia Britannica [fecha de consulta 6/8/2018]. <https://www.britannica.com/science/species-taxon>

HOGAN, C. M. (2014). Taxonomy [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. <https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Taxonomy>

IRWIN, G. Y WALROND, C. (2018). When was New Zealand first settled? [en línea]. The Encyclopedia of New Zealand [fecha de consulta: 10/8/2018]. <https://teara.govt.nz/en/when-was-new-zealand-first-settled>

MCGINLEY, M. (2008). Biodiversity in Polynesia-Micronesia [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Biological_diversity_in_Polynesia-Micronesia

MCGINLEY, M. (2014). Biome [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. <https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Biome>

MUSSER, A.M. (2016). Monotreme [en línea]. Encyclopaedia Britannica [fecha de consulta 6/8/2018]. <https://www.britannica.com/animal/monotreme>

NATIONAL AERONAUTICS AND SPACE ADMINISTRATION. (2012). New Zealand [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/New_Zealand#Geology

NATIONAL GEOGRAPHIC. (2017). Descubren una nueva especie de león marsupial [en línea]. National Geographic en español [fecha de consulta 10/8/2018].

<http://www.ngenespanol.com/ciencia/descubrimientos/17/12/07/nueva-especie-de-leon-marsupial/>

TAONUI, R. (2018). Tribal organisation. How the iwi and hapu were named [en línea]. The Encyclopedia of New Zealand [fecha de consulta: 10/8/2018]. <https://teara.govt.nz/en/tribal-organisation/page-3>

TAONUI, R. (2018). Canoe navigation [en línea]. The Encyclopedia of New Zealand [fecha de consulta: 10/8/2018]. <https://teara.govt.nz/en/canoe-navigation>

THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. (2017). Genus [en línea]. Encyclopaedia Britannica [fecha de consulta 6/8/2018]. <https://www.britannica.com/science/genus-taxon>THE EDITORS OF

THE EDITORS OF ENCYCLOPAEDIA BRITANNICA. (2018). Marsupial [en línea]. Encyclopaedia Britannica [fecha de consulta 6/8/2018]. <https://www.britannica.com/animal/marsupial>

UNITED NATIONS ENVIRONMENT PROGRAMME. (2009). Australian Fossil Mammal Sites, Australia [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 6/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Australian_Fossil_Mammal_Sites

UNIVERSY. (2016). El león marsupial casaba de forma diferente a los leones actuales [en línea]. Universitam [fecha de consulta 10/8/2018]. <https://universitam.com/academicos/noticias/el-leon-marsupial-cazaba-de-forma-diferente-a-los-leones-actuales/>

WILSON, J. (2018). European discovery of New Zealand [en línea]. The Encyclopedia of New Zealand [fecha de consulta: 10/8/2018]. <https://teara.govt.nz/en/european-discovery-of-new-zealand>

WORLD WILDLIFE FUND. (2014). Borneo lowland forests [en línea]. The Encyclopedia of Earth [fecha de consulta: 4/8/2018]. https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Borneo_lowland_rainforests

- RESTO DE BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

AUDUBON, J. J. (1979). The Art of Audubon. The Complete Birds and Mammals. New York: Times Books, 1ª ed.

BLACK H., DITERLIZZI T. (2005). Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You. New York: Simon & Schuster, 1ª ed.

CALDERON, W.F. (1975). Animal Painting and Anatomy. New York: Dover Publications Inc., 2ª ed.

COLMAN, D. (2007) The Art of Animal Character Design. Los Angeles. David's Doodles, 1ª ed.

ELLENBERGER, W., DITTRICH, H. y BAUM, H. (1956). An Atlas of Animal Anatomy for Artists. New York. Dover Publications Inc., 1ª ed.

FERRARI, M. (2001). Naturaleza salvaje. Colores para vivir. Barcelona: Planeta, 2ª ed.

FORD, B. J. (1993). Images of Science. A History of Scientific Illustration. New York: Oxford University Press, 1ª ed.

GURNEY, J. (2016). Realismo Imaginativo. Cómo pintar lo que no existe. Madrid: Anaya, 1º ed.

HODGES, E. (2003). The Guild Handbook of Scientific Illustration. Nueva Jersey: John Wiley & Sons Inc, 2ª ed.

PETRETTI, F. (2001). Naturaleza salvaje. Las selvas tropicales. Barcelona, Planeta, 2ª ed.

RODRÍGUEZ DE LA FUENTE, F. (1991). Cuadernos de Campo. Barcelona: Editorial Marín, 1ª ed.

ROTMAN, J. F. (2001). Naturaleza salvaje. Viaje al planeta sumergido. Barcelona: Planeta, 2ª ed.

VARELA, J. (1997). Dibujar la naturaleza. Barcelona: Ediciones del Serbal, 1ª ed.

VARELA, J. (2015). Dibujo de aves. Badalona: Parramón, 1ª ed.

WALLACE, A.R. (2011). Natural Curiosities. Nueva York: Parkstone International.

WHITLATCH, T. (2010). Animals Real and Imagined: Fantasy of What Is and What Might Be. Culver City (CA): Design Studio Press, 1ª ed.

WHITLATCH, T. (2015). Principles of Creature Design. Culver City (CA): Design Studio Press 1ª ed.

- OTROS ENLACES DE INTERÉS:

- + About Animals: <https://www.aboutanimals.com/>
- + Artstation, web de artistas e ilustradores de *concept art*:
<https://www.artstation.com>
- + Australia:
https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Australia#Environmental_Overview
- + A-Z Animals: <https://a-z-animals.com/>
- + Diccionario Maorí: <https://es.glosbe.com/mi/es>
- + Gabriel Ugueto, ilustración científica: <https://gabrieluguetto.com/paleoart/>
- + Indonesia:
https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Indonesia#Ecology_and_Biodiversity
- + IOC World Bird List: <http://www.worldbirdnames.org/>
- + James Jean: <http://www.jamesjean.com/>
- + João Ruas: <http://www.joaoruas.com/>
- + Malaysia:
https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Malaysia#Ecology_and_Biodiversity
- + Maori names: <https://www.behindthename.com/names/usage/maori>
- + New Caledonia:
https://editors.eol.org/eoearth/wiki/New_Caladonia#Ecology_and_Biodiversit
y
- + Obras de Tovy DiTerlizzi: <http://diterlizzi.com/>
- + Philippines:
https://editors.eol.org/eoearth/wiki/Philippines#Ecology_and_Biodiversity
- + Protect Planet Ocean:
<http://www.protectplanetoclean.org/explore/nspacific/polynesia>
- + The World's Biomes:
<http://www.ucmp.berkeley.edu/exhibits/biomes/index.php>
- + Viajes a Polinesia: <http://www.viajesapolinesia.com/polinesia2/de-interes/fauna-y-flora>

CURRÍCULUM

Nombre y Apellidos: Juan Carlos Lara Bellón

Título académico: Graduado en Bellas Artes

Dirección Postal: Calle Cañas 21, 2º Bloque, 1º. 13003, Ciudad Real.

Dirección electrónica: juancarloslarabellon@gmail.com

Soy un graduado en Bellas Artes por la Universidad de Granada, especializado en arte digital, ilustración y concept art. En mi trayectoria por la universidad he participado de manera activa de en la Facultad de Bellas Artes Alonso Cano, como representante de estudiantes en Delegación de Estudiantes, Junta de Facultad y en el Departamento de Dibujo durante dos años. Tuve la suerte de disfrutar de una Beca de Colaboración en el Departamento de Dibujo, consistente en varios seminarios sobre arte digital. Mis esfuerzos académicos resultaron en la concesión, por parte de la Facultad, del Premio al Mejor Expediente Académico del curso 2016-2017. Tengo experiencia profesional como Ilustrador en diseño de escenarios y personajes (concept art) en proyectos como *El Retablo de Maese Pedro* adaptado por la Universidad de Granada (2017) o el juego de mesa *Yosai*, de la empresa Keywe Company (2017-presente). También he trabajado como colorista de cuentos infantiles y como diseñador gráfico para merchandising. Poseo un alto conocimiento de Adobe Photoshop, así como de Adobe Illustrator y Adobe Indesign. Mi nivel de inglés es alto, certificado con un C1 por Cambridge. En el ámbito del ocio, he participado en numerosos eventos de ficción tales como el Ficzone (2015-2018) o Manchacómic (2017).

