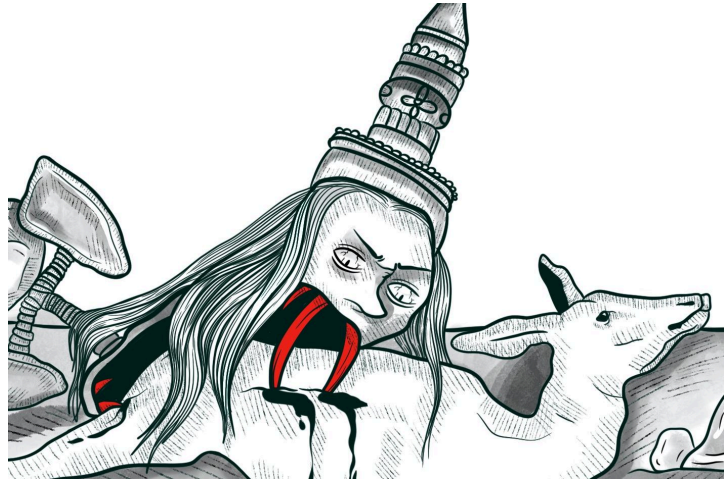




UNIVERSIDAD
DE GRANADA



TFM

Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título: Leyendas y mitos de terror: Una exploración de los miedos del mundo a través de una propuesta artística personal.

Autor/a: Ainhoa Bhatia Armas

Tutor/a: María José de Córdoba Serrano

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración, Sinestesia

Departamento de dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2024

TFM

Trabajo Fin de Máster

Máster en Dibujo: Ilustración, Cómic y Creación Audiovisual

Título: Leyendas y mitos de terror: Una exploración de los miedos del mundo a través de una propuesta artística personal.

Autor/a: Ainhoa Bhatia Armas

Tutor/a: María José de Córdoba Serrano

Línea de Investigación en la que se encuadra el TFM:

Ilustración

Departamento de dibujo

Convocatoria: Junio

Año: 2024

ÍNDICE

1. Introducción.....	5
2. Objetivos.....	5
2.1. Específicos.....	5
2.2. Generales.....	5
3. Metodología.....	6
4. Marco teórico.....	6
4.1. La leyenda y su papel en la cultura.....	6
4.2. Las leyendas escatológicas seleccionadas.....	8
4.2.1. El Silbón.....	9
4.2.2. Krampus.....	12
4.2.3. Krasue.....	15
4.2.4. La Llorona.....	16
4.3. Los dioramas como herramienta artística.....	20
4.4. Iconología del color y Sinestesia.....	22
4.4.1. Los colores seleccionados para cada leyenda.....	29
4.4.2. Uso del color como generador de emociones en medios artísticos.....	32
5. Referentes estilísticos.....	34
6. Antecedentes.....	36
7. Creación artística.....	38
7.1. Desarrollo del proceso de ejecución de la propuesta artística.....	38
7.2. Resultado final.....	71
8. Conclusión.....	77
9. Bibliografía.....	79
10. Listado de las imágenes.....	80
11. Anexo.....	86
11.1. Códigos QR.....	86
11.2. Ilustraciones definitivas y ficha técnica.....	89
11.3. Ficha técnica de las cajas.....	108
11.4. Currículum.....	112

Resumen

El presente Trabajo Final de Máster lleva a cabo la representación de distintas leyendas de terror de diferentes culturas en un formato de caja tridimensional o diorama. Las leyendas que se representan, por su gran valor cultural e importancia, son: Krampus, El silbón, Kuchisake-Onna y La Llorona. Se busca exponer la riqueza cultural y preservar estas historias. Para elaborar correctamente el trabajo se ha realizado una previa investigación sobre las distintas leyendas y su papel en el folclore de cada cultura, y a su vez se ha realizado una investigación sobre el lenguaje del color, para posteriormente elegir un color que represente cada leyenda para añadir pequeños toques de color que represente la sensación que me genera cada historia (sensación sinestésica). El resultado son cuatro dioramas, donde el espectador conocerá las leyendas y se verá inmerso en ellas.

Palabras clave: leyendas, cultura, color, narrativa, terror.

This Master's Final Project represents different horror legends from different cultures in a three-dimensional box or diorama format. The legends that are represented, due to their great cultural value and importance, are: Krampus, The Whistler, Kuchisake-Onna and La Llorona. The aim is to expose the cultural richness and preserve these stories. To correctly prepare the work, a previous research has been carried out on the different legends and their role in the folklore of each culture, and at the same time a research has been carried out on the language of color, to later choose a color that represents each legend to add small touches of color that represents the sensation that each story generates in me (synesthetic sensation). The result is four dioramas, where the viewer will learn about the legends and be immersed in them.

Keywords: legends, culture, color, narrative, horror.

1. Introducción

Las leyendas son historias que forman parte del folklore y la tradición de las distintas culturas que conforman el mundo, en ellas se ven reflejadas las creencias, los valores y también en este caso, los miedos de las distintas sociedades. Por ello en este trabajo, se han creado dioramas que recojan estas leyendas, dirigidas a un público en general con interés en el género del terror y sobre cómo este se ve representado alrededor del mundo.

Este proyecto pretende abordar un tema cultural y folklórico, desde una perspectiva artística única, creando objetos narrativos que permitan llegar de forma más directa al espectador. Asimismo el formato tridimensional ayuda a captar su atención. Aparte de representar estas narraciones en un formato diferente al convencional, se crean nuevas historias a partir de la participación del público. Y por otro lado se incluye el color como una herramienta para expresar emociones a partir de una visión sinestésica.

A través de una profunda investigación y análisis de las distintas leyendas, se busca concluir con un proyecto visual que sirva de puente entre la tradición oral y la expresión artística. Con una propuesta que invita al espectador a una experiencia inmersiva, dónde la narrativa se va construyendo y reconstruyendo, pero a su vez se preserva el valor cultural.

2. Objetivos

Para lograr definir el trabajo y completar su desarrollo se han establecido una serie de objetivos, generales y específicos.

2.1. Objetivos generales

- Estudiar el concepto de las leyendas y su importancia en la cultura.
- Recopilar información sobre las leyendas seleccionadas.
- Preservar y difundir la riqueza cultural de las leyendas.
- Estudiar el lenguaje del color y la sinestesia del mismo.

2.2. Objetivos específicos

- Diseñar cuatro cajas narrativas que contengan cada leyenda y reflejen la atmósfera, los personajes y los escenarios.

- Permitir la manipulación de las imágenes dentro de los dioramas.
- Incorporar el lenguaje del color para potenciar el impacto emocional.

3. Metodología

Se ha realizado una profunda investigación cualitativa y bibliográfica de las leyendas seleccionadas. En primer lugar partiendo de un estudio de todo lo que rodea el concepto de las leyendas, cómo surgen y cuál ha sido su papel a lo largo de la historia, partiendo de su origen, hasta llegar a su significado en la cultura. A su vez, estudiar qué color representa las emociones generadas por el relato, a través de un análisis del lenguaje del color, y también de la manera que se ha utilizado en diferentes campos artísticos para generar unos u otros sentimientos.

A partir de la investigación teórica comencé con la parte práctica del trabajo la cuál consiste en la ideación de ilustraciones que reflejaran las leyendas, y a su vez, el planteamiento de la caja o diorama en la que irán insertadas las ilustraciones. Con las ideas claras respecto a las ilustraciones comencé a realizar los bocetos y posteriormente las ilustraciones definitivas en digital, probando distintos pinceles que se adecuaban a lo que mi proyecto quiere reflejar y también componiendo escenas que representaran la historia. A continuación era el momento de añadir el color a las ilustraciones, que reflejaran la emoción que he sentido con cada historia, probando con distintos colores, buscando el que se asemejara a mi visión sinestésica. Para la parte final del desarrollo mandé a imprimir mis ilustraciones, posteriormente las recorté y finalmente, a partir de múltiples cálculos para conseguir las medidas, conseguí concretar las dimensiones de las cuatro cajas de madera que contendrían 5 ilustraciones de cada historia, y así pasar a su construcción.

4. Marco teórico

4.1. La leyenda y su papel en la cultura.

A lo largo de la historia, se han creado diferentes relatos y cuentos en los que se plasman la imaginación humana y sus creencias. Por otro lado, también hacen uso de los mismos para simplemente entretener, explicar algún suceso o con el objetivo de transmitir alguna enseñanza. Uno de estos relatos son las leyendas, presentes en la mayoría de culturas y transmitidas de generación en generación. Este tipo de narración en la que se plasman las preocupaciones e intereses de una sociedad concreta, está definida por el filólogo José Manuel Pedrosa de la siguiente manera:

“Una leyenda es una narración oral o escrita que presenta hechos extraordinarios considerados como posibles o reales por el narrador y por el oyente, y relacionados con el pasado histórico y con el medio geográfico de la comunidad a la que atañe o en la que se desarrolla la narración”. (Pedrosa Bartolomé & Gómez López, 2016, p. 39)

Hay diversas definiciones realizadas por distintos investigadores/as, de la leyenda, pero todas consiguen resaltar la gran importancia e impacto de estas historias en la cultura y el folklore. Las leyendas son herramientas que preservan la riqueza de las tradiciones, mezclando lugares reales, hechos históricos ocurridos en un pasado, con elementos fantásticos, creando narrativas en las que los elementos pueden llegar a ser creíbles y se acaban aceptando como veraces. Lo común en todas ellas es que se pueden establecer en un contexto histórico concreto.

Las leyendas contienen en su narrativa la enseñanza de algún tipo de moraleja o conducta a través de diversos hechos que pueden estar relacionados con algún suceso histórico o extraordinarios. En estas narrativas suelen aparecer personajes fantásticos como monstruos, fantasmas, brujas, o héroes, que siguen un patrón de comportamiento universal (arquetipo). Según Martos Núñez (2007) el fin de estas historias es llegar a la explicación de estos sucesos:

“El punto central de la leyenda es el suceso extraordinario que conserva en la memoria popular, el cual aparece normalmente al final de la leyenda, pero que es el motor de la narración, el vector desde el cual se ha articulado. Por eso, a diferencia del que tiene una lectura «de adelante hacia atrás», la leyenda puede y debe ser reconstruida de «atrás hacia adelante». El final, en la leyenda, no es una exigencia de las leyes narrativas, como lo es el premio o el castigo, o la reparación de la fechoría en el cuento de hadas, sino lo que realmente da fundamento y cohesiona el relato”. (Martos Núñez, 2007, p. 29).

Debido a que son relatos que se han expandido a lo largo del mundo y se han ido desarrollando a lo largo de la historia, para su comprensión, se ha clasificado por una parte, su forma de difusión: oral y tradicional, y la leyenda escrita y literaria. Por otra parte también se han clasificado por su origen y por su temática. Por un lado, en cuanto a su origen se han clasificado de la siguiente manera: urbanas, rurales y locales, por otro lado por su tipo de temática su clasificación ha sido la siguiente: históricas, etiológicas, escatológicas y religiosas. (Martos Núñez, 2007, p. 30).

Las leyendas que forman parte de este trabajo son escatológicas, ya que son leyendas con personajes terroríficos en los que la muerte y el maltrato forman parte de la historia, y tienen el objetivo de asustar al oyente. Así mismo, al componerse la historia de personajes y lugares específicos de una región todas ellas se clasifican dentro de un origen local. Estas leyendas son: La Llorona, El silbón, Krampus y Krasue.

Los otros tipos de leyendas que menciona Nuñez (2007) son las urbanas, por ejemplo, no se relacionarían con las elegidas en este trabajo ya que pertenecen a un contexto más contemporáneo, ni por otra parte, las rurales que sólo pueden ocurrir en el campo. Además las etiológicas y religiosas tampoco, puesto que la primera tiene que ver con la explicación de sucesos de la naturaleza y la segunda con hechos extraordinarios de la vida de los santos. (Martos Núñez, 2007, p. 29).

Hay algunas leyendas de distintos países que tienen ciertas similitudes debido a que comparten la misma moraleja o enseñanza pero adaptándose al contexto cultural, por lo tanto, algunos detalles, cómo el personaje o el lugar pueden variar adaptándose al contexto del que surgen, una de ellas es La Llorona, así lo explica Martos Nuñez (2007):

“También ocurre que un mismo patrón folklórico se adapta o individualiza en varios enclaves culturales, por medio de secuencias temáticas ligeramente diferentes. Se habla en ese caso de leyendas migratorias. Julio Caro Baroja ha documentado diversos casos, como la Serrana de la Vera, arquetipo hallado en otros lugares de España, y lo mismo ocurre en América (v. la leyenda de La Llorona se encuentra no sólo en México sino en Venezuela y Estados Unidos)”. (Martos Núñez, 2007, p. 37).

Las leyendas constituyen un importante papel en la cultura y el folclore, son historias que perduran con el paso del tiempo y marcaron a generaciones. Estas narraciones, sobre todo las escatológicas quedan adheridas en el imaginario colectivo, y sirven de inspiración para los distintos medios de expresión artísticos, cómo la literatura y el cine.

4.2. Las leyendas escatológicas seleccionadas.

Para la selección de estas leyendas se ha seguido un criterio específico, que tiene relación con su origen y también con su temática. En primer lugar, se han seleccionado narraciones folklóricas que estén dentro del tipo de las escatológicas, es decir las de terror, aquellas las cuales su objetivo es causar miedo o incomodidad al oyente. Por otro lado también es importante que dentro de las historias haya un personaje impactante, que tenga ciertas características que lo hagan más tenebroso.

En segundo lugar, se ha tenido en cuenta la región geográfica y la cultura, por ello se han seleccionado leyendas con unas tradiciones y unas culturas diferente entre sí, eligiendo leyendas de distintos continentes y subcontinentes: Krasue (Asia), El Silbón (América del Sur), La Llorona (América del Norte), Krampus (Europa). Estas leyendas son las más reconocidas y representativas del país al que

pertenecen, el objetivo es brindar una demostración diversa y enriquecedora del folklore mundial.

Las historias seleccionadas, cumplen los criterios que se han seguido, ya que son relatos terroríficos, los cuales representan ciertas particularidades y características culturales. Además de que, provocan ese sentimiento de miedo al espectador, pero también dejan mensajes con moraleja, reflejan las creencias y tradiciones de su lugar de origen.

4.2.1. El Silbón

El Silbón es un fantasma que pertenece al folklore de Venezuela. Esta leyenda se originó hace más de 300 años en Guanarito, Estado Portuguesa. Es común este tipo de leyendas de “almas en pena” en los llanos y en los caminos, ya que son lugares silenciosos en los que los paisanos escuchan todo tipo de ruidos, que después se relacionan con estas historias. A estos personajes se les llaman también “los espantos de la sabana”, incluidos aquí personajes como La Llorona o La Sayona. (González Muñoz, 2013, p. 6)

El lugar donde se origina esta leyenda es una región que se dedica principalmente a la ganadería, por ello, es un lugar rural, mayormente desértico sin la presencia de árboles. Estos lugares al ser terrenos tan amplios, vacíos y silenciosos, son más propensos a la creación de alguna leyenda terrorífica que envuelve la atmósfera del mismo.



Fig.1. E. Pérez, C. (2007). *Llanos de Portuguesa*.
https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:LLanos_de_Portuguesa.jpg

Este espectro recibe tal nombre, ya que vaga por los llanos emitiendo silbidos, con una bolsa de huesos pertenecientes a su padre. Así define a este

fantasma la novelista Mercedes Franco en su libro *Diccionario de fantasmas, misterios y leyendas de Venezuela*:

“El Silbón es un personaje muy popular en los llanos de Portuguesa. Se dice que era un muchacho indómito, hostil y de mal proceder, que en un arrebatado de ira se enfrentó a su padre y lo mató. Por eso fue condenado a vagar por siempre, con los huesos de su padre en un saco. Sus tétricos silbidos se escuchan en la sabana. Si se oyen cerca es porque está muy lejos. Pero si se escuchan lejos hay que prepararse para correr”. (Franco, 2001, p. 100).



Fig.2. Auxiliadora Ramírez, M. (2007). Representación de El Silbón en el parque temático la Venezuela de Antier, estado Mérida.

https://es.wikipedia.org/wiki/El_Silb%C3%B3n#/media/Archivo:El_Silb%C3%B3n.JPG

Aunque es seguro en la tradición oral que la historia trata de un hijo que mata a su padre, lo cierto es que, hay varias versiones del cual es el desencadenante de este suceso. Se debe tener en cuenta que es una narración oral, transmitida de generación en generación, por lo tanto pueden surgir distintas versiones de la historia. Generalmente hay dos versiones del detonante del crimen, por una parte un detonante pudo tener relación con la esposa del hijo, ya que se cuenta que el padre había abusado de ella, o que él mismo la había asesinado por haberse insinuado con él, y el hijo lo había asesinado, esta versión tiene un carácter más vengativo.

Por otra parte la otra versión, explica que el hijo quiso comer ciervo, y caprichoso se enfadó y mandó a su padre a cazarlo, el padre no consiguió cazar este animal y el muchacho lleno de ira mató al padre, sacó sus tripas y las llevó de vuelta a casa, su abuelo, al ver lo que había hecho lo ató a un poste para torturarlo,

para después liberarlo y condenarlo a ser perseguido por el “Perro del Diablo”, y a cargar con la bolsa de huesos del padre. En este último caso la historia deja ver las consecuencias de una actitud caprichosa.

Esta leyenda independientemente de la versión que se lea, nos enseña a través de sus tétricos hechos, en los que se menciona la muerte, el asesinato, y la tortura, a tener una conducta moralmente aceptable y también a no dejarnos llevar por los impulsos, así como evitar las actitudes caprichosas. Se dice que el personaje del Silbón vaga por los llanos de Guanarito emitiendo sus silbidos, en la forma de un hombre delgado y con una altura de unos 3-6 metros. Portando el saco de huesos y un sombrero. También se dice que aparece en las casas y se pone a contar los huesos de su saco. Las víctimas que más sufren la ira de este engendro son los borrachos, a los que les chupa el alcohol de su ombligo, los mata y les quita todos sus huesos.

Este espectro del folklore Venezolano, ha sido tan popular que se ha extendido incluso a Colombia, cambiando su nombre por *El Sinfin*. El Silbón y La Llorona cuentan con múltiples similitudes en la historia: en primer lugar son espectros condenados a vagar eternamente, en segundo lugar en estas historias se cometen actos atroces contra un hijo o padre, y en tercer lugar, en ambos su nombre representa la manera en la que podemos identificar que están cerca, uno a través de sus silbidos y el otro a través de sus llantos.

Su popularidad no sólo se ha reflejado en la difusión de la historia en distintas partes del mundo, sino que también se ha recreado en distintos medios artísticos. Uno de los medios artísticos en los que se ha representado esta leyenda es el cine, un ejemplo de esto es la película titulada *El Silbón: Orígenes*. En esta película el protagonista se convierte en El Silbón a partir de la muerte por brujería de su madre y los abusos de su padre. En relación al campo de la animación es importante destacar la serie animada *Fantasmagorías*, en ella, a través de cortometrajes se cuentan distintas leyendas de latinoamérica.



Fig. 3. *El Silbón orígenes*. (película). <https://www.filmaffinity.com/es/film881242.html>



Fig. 4. Studio Freak. (2014). *Fantasmagorías. El Silbón*. (corto animado). <https://vimeo.com/141674905>

4.2.2. Krampus

Esta leyenda está situada en una de las épocas del año más especiales, la Navidad. Concretamente originaria de Austria, esta es la leyenda de un ser con aspecto demoníaco, que secuestra a los niños que se portan mal. El nombre de esta criatura proviene de la palabra alemán *krampen*, que significa garra.

Esta bestia obtuvo mucho más reconocimiento aproximadamente en la década de 1880, cuando se desarrolló el sistema de entrega por correo, en Austria. En las postales que se enviaban por correo, aparecían ilustraciones de este personaje, y gracias a ellas se extendió su imagen. A pesar de originarse años atrás en el folklore germánico precristiano, en la actualidad continúa como una tradición durante la festividad navideña, en muchos países asociados a la región de los Alpes. (Galván, 2014, p. 163).

El papel de Krampus es muy importante en la Navidad de Austria, se sitúa como una figura contraria a la de San Nicolás, cuyo papel es parecido al de Papá Noel y su origen es anterior al mismo. El escritor Javier Galván en su libro *¿Ellos hacen qué? Una enciclopedia cultural de costumbres extraordinarias y exóticas de todo el mundo*, explica la función de esta criatura:

“En oscuro contraste con San Nicolás, que viaja alrededor del mundo en Nochebuena para dar regalos a los niños buenos, Krampus (el demonio de la Navidad) acompaña a San Nicolás para advertir y castigar a los niños que se portan mal. Suele llevar consigo un látigo o vara para poder ejecutar sus castigos. Krampus también recurre a robar los regalos de los niños malos. Peor aún, secuestrará a todos los niños especialmente traviesos y los llevará a su guarida para devorarlos en la cena de Navidad. La leyenda del Krampus se originó en el folclore germánico precristiano y continúa como una tradición moderna durante la época navideña en innumerables países alpinos europeos”. (Galván, 2014, p. 161).



Fig. 4. Tarjeta de felicitación navideña del siglo XX.

https://es.wikipedia.org/wiki/Krampus#/media/Archivo:Gruss_vom_Krampus.jpg

Como podemos observar Krampus, no es un “alma en pena” como los personajes de las otras leyendas seleccionadas, sino que es una bestia. El objetivo de esta leyenda es asustar a los niños y niñas para que mantengan un buen comportamiento. Al igual que el Silbón, el punto central de la historia es conseguir a través de una bestia espeluznante, evitar malas conductas y reconducir a los niños y niñas por el buen camino.

Galván asegura que Krampus fue un personaje el cual tuvo mucha controversia ya que fue prohibido por la iglesia durante muchos años, en relación a su imagen diabólica. En la época actual, es un personaje del que se disfrazan los adultos para

asustar a los pequeños y pequeñas en la noche del 5 de diciembre, que es cuando se dice que Krampus llega a las ciudades. (Galván, 2014, p. 162).

Su aspecto es curioso ya que es parecido al Fauno, la criatura mitológica romana, pero también recuerda a esa figura diabólica mitad cabra, mitad humana, *Baphomet*. Como se puede apreciar en la tarjeta de felicitación navideña, Krampus es representado como un engendro peludo, con cuernos y pezuñas, de color negro. Lleva cadenas y en la mayoría de sus representaciones aparece su larga lengua.



Fig. 5. Ilustración de 1800 que muestra a Krampus visitando

a un niño. https://es.wikipedia.org/wiki/Krampus#/media/Archivo:Nikolaus_krampus.jpg

La popularidad de esta leyenda y este perturbador personaje ha trascendido medios artísticos como el cine o las series de televisión, y ha llegado incluso a formar parte de múltiples videojuegos en forma de skins de los personajes. Un ejemplo de esto es su representación dentro del videojuego *Dead By Daylight*.



Fig. 6. Skin de Krampus en el videojuego *Dead by Daylight*. (2020)

Aún así es importante mencionar la representación de esta criatura en una variedad de largometrajes, como *Krampus: El terror de la navidad* o *A Christmas Horror Story*.

Esta leyenda ha permanecido en el imaginario de la sociedad moderna desde el siglo XIX, y su asombrosa narrativa relacionada con las tradiciones navideñas de Austria, ha perdurado hasta la época actual, teniendo un papel fundamental dentro del folclore europeo. La ambivalencia entre la figura agradable de San Nicolás y la figura diabólica de Krampus, hace que la narrativa de la historia sea muy interesante a la hora de abordarla desde una perspectiva artística. Por otra parte, es cautivador la reinterpretación artística de una figura con una imagen tan sólida y característica, que perturba e impacta a quién la vea.

4.2.3. Krasue

Esta leyenda seleccionada es una de las más aterradoras e intrigantes del folclore tailandés. En este caso, la historia la protagoniza un fantasma femenino, el cual vaga por los pueblos y aldeas de Tailandia. Esta leyenda se ha extendido hasta países vecinos como Camboya o Laos. Incluso en Filipinas hay un espectro muy parecido llamado *Manananggal* que persigue a las mujeres embarazadas. La leyenda de Krasue tiene múltiples versiones, debido a su popularidad, y se ha extendido a múltiples países de Asia, aunque la periodista Eli Zubiria, en su libro *Tailandia: historias que un tailandés nunca te contará* explica el origen de esta leyenda de la siguiente manera:

“Según cuenta la leyenda fue una bella mujer que murió quemada. Durante el día se suele comportar como una más, puede que incluso llegues a hablar con ella. Pero por las noches se desprende de su cuerpo y sale en busca de sus presas portando solo su cabeza y vísceras. Tiene predilección por las mujeres embarazadas y los recién nacidos. Si no los encuentra, comerá animales o heces y manchará la ropa tendida con su sangre, por eso es preferible no dejar la ropa tendida fuera por la noche”. (Zubiria, 2022).

El origen de esta leyenda data entre los siglos 9 y 14, en Camboya. Se cuenta que este fantasma fue una princesa que fue obligada a casarse con un miembro de la nobleza, y esta estaba enamorada de otro hombre. El noble descubrió la aventura de su esposa y mandó a la princesa a morir quemada en la hoguera. Antes de la hoguera la dama pidió ayuda a una hechicera, y esta la hizo inmune al fuego, pero el hechizo llegó demasiado tarde puesto que su cuerpo ya se había quemado a excepción de algunos órganos y su cabeza. Estos restos fueron condenados a vivir eternamente como *Krasue*.

Esta historia al igual que la del *Silbón* tiene otras versiones, una de ellas es la relación de este espectro con el karma. En esta versión se cuenta que todas

aquellas personas que hayan cometido crímenes en su vida, estarán condenados a convertirse en *Krasue*.

Este espectro se representa como una cabeza flotante, con un rostro de una mujer muy bella, del que cuelgan algunos órganos como el corazón, estómago e intestino. Esta leyenda también se ha expandido de Tailandia a muchos países, por su espantosa forma física, muy impactante y visceral, así mismo se han realizado películas de terror con su imagen, la más reconocida es *Krasue: Inhuman Kiss*.

De nuevo, esta leyenda, al igual que las anteriormente mencionadas, contiene en su historia una moraleja o un determinado comportamiento que tiene que seguir el que la escucha o si no se convertirá en *Krasue*, ya que debe evitar actos como no matar o no tener una relación extramatrimonial.

Este ser sobrenatural y su leyenda ha generado terror en la sociedad Tailandesa durante siglos, su aspecto bello a la par que espeluznante, sirve como inspiración para la creación artística de imágenes impactantes y terroríficas.

4.2.4. La Llorona

La última leyenda seleccionada para este trabajo artístico es la de la Llorona, posiblemente una de las leyendas más populares de la tradición hispanoamericana. Esta asombrosa narración se ha extendido a lo largo de todos los países del mundo, por otro lado también ha servido como una inspiración para la realización de múltiples obras visuales.

De esta historia hay varias versiones que explican el origen de este espectro femenino. En una primera instancia se reconoce la historia de la mujer que ahogó a sus hijos en un río y vaga como un alma en pena en busca de los espíritus de sus descendientes, y arrepentida mientras llora grita: ¡Ay, mis hijos!. En otra versión se representa un espíritu femenino que dominado por los celos que tenía de los tres hijos del hombre con el que se casó, acabó con la vida de estos sumergiendo a los tres descendientes en un río. En otras historias tiene protagonismo el despecho de una mujer por ser abandonada por su amante. Hay una versión de esta leyenda en la que la cultura mexicana tiene un papel fundamental, y tiene relación con la conservación de las tradiciones y el folclore de este país. Esta versión la exponen las historiadoras Vicki Ruiz y Virginia Korrol, en su libro *Latinas en los Estados Unidos: una enciclopedia histórica*:

“Un derivado de esta versión particular afirma que la Llorona del Nuevo Mundo era en realidad La Malinche, la consorte de Hernán Cortés. La Malinche, de quien se dice que se enamoró de Cortés, representa a una mujer dividida entre su amor por un español y los actos crueles que Cortés y su pueblo perpetraron en México saqueando la cultura azteca. Cuando la Malinche dio a luz a los hijos de Cortés, cuenta la leyenda que tanto las mujeres

locales como las españolas no la agradaban y se burlaban de sus hijos llamándolos mestizos. Cuando Cortés decidió llevar a los hijos de la Malinche a España con la intención de venderlos como esclavos, Malinche oró a los dioses aztecas para que los guiaran, quienes le ordenaron matarlos. Malinche, alias la primera llorona, mató a sus hijos para salvarlos a ellos y a todo México, del control español". (Ruiz, Corrol, 2006, pp.361-362)

Tal como se puede percibir en esta versión del origen de la leyenda se reflejan las preocupaciones y los valores de la sociedad Mexicana, a través de una mujer que debe elegir entre su amor por un conquistador español o su lealtad hacia su pueblo. La mujer opta por matar a sus hijos para evitar que sean vendidos como esclavos en España, lo que se percibe como un sacrificio que tiene como objetivo preservar la libertad mexicana frente al dominio español. En esta versión se representa un conflicto cultural que sucedió en el siglo XVI, en México, y se refleja el impacto de este hecho histórico a través de una representación simbólica de La Malinche.

Otra versión conocida que ha sido anteriormente mencionada la cual tiene relación con el despecho, la rabia, y también con el contexto de la conquista española, ha sido detallada por la Doctora Alma Delia Zamorano Rojas, en el artículo *La Llorona: leyenda híbrida en la cinematografía mexicana*:

"Los conquistadores fueron modificando la narración. En algunos casos atribuían los lamentos a una indígena campesina que fuera amante de don Nuño de Montes Claros y explicaban que cuando él abandonó a esa mujer, de nombre Luisa, ella cegada por el dolor y la rabia del desprecio, apuñaló sin piedad a los tres hijos procreados con su amante. Al recuperar la noción de la realidad, se aterrorizó por lo que había hecho y enloqueció. Fue así que corriendo por las calles, lloraba amargamente por sus vástagos. Nuño no pudo con su conciencia y decidió suicidarse, fue enterrado el mismo día en que un pelotón fusilaba a Luisa en una plaza de la Ciudad de México, condenada por el asesinato de sus hijos". (Zamorano Rojas, 2011, p. 9)

Más adelante se generaron otras versiones que se relacionaban con el contexto histórico que se estaba viviendo en México, pero, lo que todas estas versiones tenían en común es que el espectro femenino vagaba buscando a sus hijos. (Zamorano Rojas, 2011, p. 3).

La imagen más representativa del personaje de esta leyenda es la de una mujer que viste de blanco, con un cabello de color negro, y un rostro calavérico que recuerda a la muerte.



Fig. 7. Estatua de la Llorona, en la zona de Chinampas, Xochimilco, Ciudad de México.

https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Estatua_de_la_Llorona.JPG

Es importante mencionar que aparte de todas estas versiones sobre su origen, hay algunas que tienen relación con diosas de la mitología Mexicana, en concreto Tenpecluti. También la relacionan con otra diosa de la mitología llamada Cihuacóatl, la cual fue identificada como La Llorona en unos escritos del siglo XVI.

Esta leyenda mexicana tiene un papel clave en la cultura y tradiciones de este país, y su popularidad no ha disminuido con el paso de los siglos, sino que se ha mantenido con orgullo en el folklore, ayudando a reconstruir, revivir y preservar la historia de la población. Por esta razón, es de esperar que diversos medios artísticos como la literatura, la música, las artes plásticas, las artes escénicas y los medios audiovisuales, se hayan nutrido de esta leyenda para la creación de obras audiovisuales llenas de carga cultural y folklórica. Un ejemplo de esto es la conocida canción La Llorona, la cuál tiene el nombre de la leyenda. La canción de La Llorona tiene muchas versiones y ha sido representada en distintas películas, como la de *Coco*, de Disney Pixar.

En relación al cine se han realizado múltiples adaptaciones de la leyenda, la más conocida es la película estadounidense *The curse of La Llorona*, producida por James Wan.

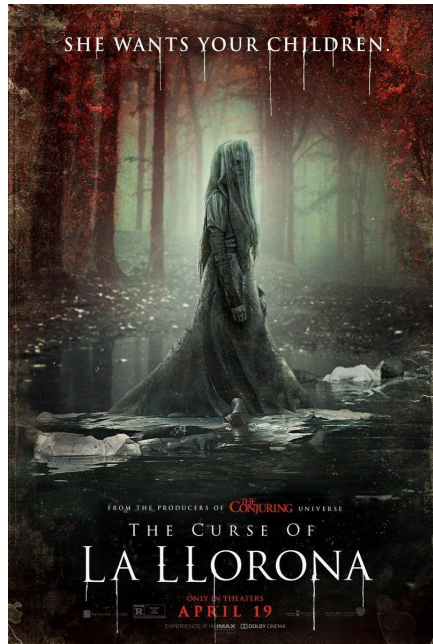


Fig. 8. *The curse of La Llorona*. (2019) Producida por James Wan y dirigida por Michael Chaves. (Película) <https://www.filmaffinity.com/es/film700740.html>

En el ámbito de la animación la serie *Fantasmagorías*, anteriormente mencionada también, cuenta con un capítulo dedicado a esta leyenda.

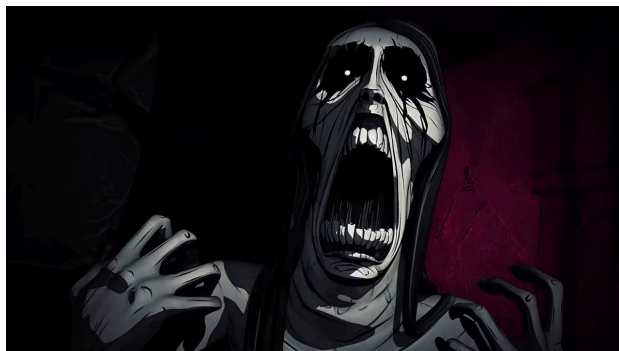


Fig. 9. Studio Freak. (2014). *Fantasmagorías. La Llorona*. (corto animado).

<https://vimeo.com/197243406>

La historia de La Llorona, tiene múltiples similitudes respecto a las demás leyendas descritas en las páginas anteriores, una de ellas es que se vuelve a representar un alma en pena, como es el caso del Silbón o de Krasue. De igual modo la historia representa unos modos de conducta que tienen consecuencias terribles, por lo que se hace una diferenciación del buen y mal comportamiento a través de unos determinados valores, que la comunidad aprende, y así evitar que se repitan estos terribles sucesos.

La riqueza y relevancia cultural de esta leyenda, la imagen icónica y perturbadora de la mujer protagonista, ofrece una gran variedad de posibilidades creativas a la hora de abordarla desde una perspectiva artística.

4.3. Los dioramas cómo herramienta artística.

En este trabajo se representarán las leyendas explicadas en las anteriores páginas en forma de dioramas. Estas pequeñas cajas narrativas, permiten representar y contener la historia en un único espacio, a través de la combinación de imágenes puestas unas detrás de otras, otorgando a la escena un acabado tridimensional. Asimismo el formato permite al espectador sumergirse en la historia. El término diorama data del siglo XIX.

Según el catedrático José Ramón Alonso Pereira (2013), el término diorama proviene del griego dia-orama: ver a través, y fue acuñado por el escenógrafo francés Louis Daguerre para denominar una variante del panorama inventada por él. Según Pereira (2013) los dioramas renovaron los panoramas, por lo que a estas representaciones escénicas en las que una gran pintura mural extendida sobre una superficie circular sugería la vista de un horizonte dilatado, se le añadieron decorados y efectos de iluminación. (Pereira, 2013, p. 83).

Los dioramas entonces, combinaban estas imágenes puestas de forma curva, con la utilización de objetos decorativos, elementos arquitectónicos, plantas y vegetación, accesorios o mobiliario, todo esto con el objetivo de recrear la atmósfera de una escena determinada.

Según lo indicado por Pereira (2013), los panoramas y los dioramas se convirtieron en espectáculos con mucha popularidad, asimismo con estos el público era capaz de percibir la ciudad como un espectáculo visual. Esto se conseguía también a través de las dimensiones tan grandes de estas escenas. Más adelante, se comenzaron a poner figuras o dibujos reales delante del fondo, y la palabra diorama se empezó a aplicar a determinadas zonas específicas de los museos de historia natural. (Pereira, 2013, pp. 83-84)

Los museos hicieron uso de este formato, para incluir en sus instalaciones experiencias más inmersivas, de escenas de la naturaleza y de la historia, consiguiendo que el espectador se sienta parte de ellas.



Fig. 10. Diorama mostrando la vida cotidiana en una aldea precolombina, Sala El Día, Museo del Jade y de la Cultura Precolombina, San José, Costa Rica.

https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Vida_Cotidiana_Diorama_Museo_Jade_INS_CRI_01_2020_43_94.jpg

Los dioramas continuaron desarrollándose, hasta tal punto de acabar siendo representaciones más pequeñas de escenas, que son vistas a través de una ventana. En el siglo XX, se realizaron múltiples exposiciones que recurrían a los dioramas como un dispositivo visual que establece una experiencia continua entre espectador e imagen. (Pereira, 2013, p. 84).

En la actualidad, los dioramas que más se realizan, tienen un tamaño más reducido y la escena se puede observar a través de una ventana, asimismo es el formato que se utilizará para este trabajo. El diorama es un formato que ofrece grandes posibilidades, puesto que el autor de la obra decide todos los elementos que compondrán la escena y de qué manera, así lo afirma Pereira (2013):

“En ambos la representación se limita a una escena única cuya visión se realiza desde un lugar fijo, a través de una embocadura cuya ejecución se adapta a la escena mostrada, ocultando al espectador los elementos técnicos o servidores. Le Corbusier, como cualquier autor de dioramas, decide cómo presentar el ambiente exterior, cómo componer la escena, qué elementos situar en primer plano, cómo dar la profundidad necesaria con técnicas perspectivas y cómo oscurecer el exterior para destacar la escena, complementándola con efectos de iluminación que jueguen con la luz en intensidad y situación para la ambientación del diorama, cuya visión da una ilusión de tridimensionalidad, permitiendo grandes posibilidades escenográficas”. (Pereira, 2013, p.5).

El diorama es una herramienta artística que permite contar historias desde una perspectiva única, haciendo partícipe al espectador de la escena, ofreciéndonos una experiencia visual impactante. En el caso del diorama como contenedor de leyendas, nos permite acceder de manera más sencilla a la historia, a la vez que preserva y difunde la leyenda. El espectador acaba siendo partícipe de las historias.

4.4. Iconología del color y Sinestesia.

El fenómeno de la sinestesia, es importante a la hora de explicar por qué los seres humanos experimentan la relación de distintos sentidos al mismo tiempo, por ejemplo cuándo un sonido nos remite a una forma, o a un color. Este fenómeno puede llegar a tener un papel fundamental en un proyecto artístico, ya que una vez estudiado, aporta distintas claves para generar emociones o sensaciones, a través de diferentes herramientas, como el color, que son capaces de generar emociones como la angustia o en contrariedad, tranquilidad.

De forma más concreta este trabajo se centra en la combinación de dibujos impactantes que generan en el espectador incomodidad y angustia debido a su atmósfera terrorífica. La utilización de determinados colores en ciertas zonas del dibujo tienen el objetivo de generar otros sentimientos en el público y a su vez, un pensamiento analítico.

Según el investigador Juan Carlos Sanz (2009) en su libro *El lenguaje del color* manifiesta que existen varias definiciones de sinestesia, y estas se pueden clasificar dentro de tres ámbitos, unas dentro del ámbito fisiológico y otras tienen relación con la psicología y literaria. Sanz (2009) explica que en cuanto al campo fisiológico tiene una estrecha relación con distintos fenómenos que ocurren en el cuerpo, por ejemplo sentir un pinchazo en el dedo, cuándo en realidad se ha producido ese pinchazo en el hombro. En psicología, Sanz (2009) lo explica de manera en la que relacionamos un color con la sensación de frío o calor. (Sanz, 2009, pp. 20-21).

En estas definiciones se expone la conexión, de las terminaciones nerviosas del cuerpo, dónde el cuerpo y todas sus partes están conectadas de alguna manera y se generan sensaciones en partes dónde aparentemente no se ha producido ningún golpe o daño. Asimismo ocurre con la psicología, dónde se relaciona una temperatura y el color que la representa, con una sensación física. Se puede explicar de la siguiente manera: como el sol se relaciona con el color naranja, el cerebro relaciona este color con la sensación de calor, así mismo con el frío, el cuál en entornos dónde se experimentan estas temperaturas observamos colores como el azul o blanco, y por lo tanto estos colores nos recuerdan a la sensación de frío. Este fenómeno se ve reflejado en muchas pinturas, las cuales ofrecen paisajes cálidos y fríos, y se entiende que cuando en una obra se observa un color azul en el ambiente, es que esta ha sido realizada en un paisaje con temperaturas bajas.

Según Sanz (2009) existe una relación entre las imágenes y las palabras que se utilizan para dar una explicación a las preguntas en relación al color. Y estas pueden alterar la percepción del color, pudiendo afectar a cómo se entiende, esto se aprende a través de la educación. (Sanz, 2009, p. 14).

La educación y la cultura están ligadas, en cada contexto cultural la sociedad tiene unos determinados comportamientos que se siguen dentro del territorio, muchas veces estos comportamientos son contrarios a los de otras culturas produciéndose un choque cultural. Por ello es muy importante tener en cuenta el contexto cultural en el que se estudia el color.

Conforme a lo expuesto por Sanz (2009), hay una relación estrecha entre la cultura y la mente, que se reflejan a través de símbolos visuales y palabras, que a lo largo de los siglos se han reconocido en el área de la simbología. (Sanz, 2009, p. 15)

Hay una variabilidad de sensaciones que el color puede generar en un individuo, así como la manera en la que se interpreta. El color se acaba convirtiendo en un lenguaje con una variedad de significados complejos y profundos, y su versatilidad es la clave para generar emociones.

Así lo expone Sanz, que explica cómo se interpretan las sensaciones del color: por una parte como referencias sensoriales, los colores actúan en nuestros sentidos llegando a traspasar la barrera meramente visual y adentrándose en el sistema nervioso. Por otra parte se pueden interpretar cómo signos en un sistema de comunicación, el color por sí mismo nos cuenta algo, tiene un significado compartido culturalmente. Por último se interpreta a través de percepciones provocadas por otras sensaciones con su propio significado, tiene relación con lo comentado anteriormente de los colores fríos o cálidos que nos remiten a colores como azules o naranjas y también a sensaciones físicas, como el calor o el frío. (Sanz, 2009, p. 15).

El color, como se ha mencionado anteriormente, constituye un lenguaje que va más allá de la vista, recorre todos nuestros sentidos y hace que se haga una reflexión de su papel en el medio visual en el que se utiliza, llegando a cambiar nuestro estado de ánimo según qué color observemos. También es importante que la relación de un color con una sensación, si este color se ha utilizado por ejemplo para avisar de algún peligro, ya queda impregnado en la memoria una relación de ese color con algún peligro, y que, aunque realmente no tenga ese significado, el cuerpo estará alerta.

Para Sanz (2009), gracias al color adquirimos una variedad de datos que nos permiten ampliar nuestros conocimientos. Añade que, gracias al color de determinadas señales se sabe que no se puede atravesar un cruce cuando es peligroso. El color también forma parte del negocio mercantil, creando un lenguaje cromático el cual puede llegar a determinar si el espectador compra un producto o no. (Sanz, 2009, p, 16).

Si bien es cierto, hay ciertos lenguajes cromáticos que son comunes en todo el mundo, pero una vez adentrándose en cada país, en sus tradiciones y cultura,

estos lenguajes adquieren un significado común en las personas que habitan dicho país. Pero también es cierto que, aunque haya un lenguaje cromático en la mente colectiva, cada persona tiene su propia visión, desarrollada junto a su experiencia vital y su desarrollo psicológico personal, que provoca que la misma información cromática se perciba de manera distinta.

El concepto del lenguaje del color extendido conforme a Sanz (2009), es el siguiente: “medio de comunicación basado en un sistema especial de colores y coloridos dotados de funcionalidad informativa”. (Sanz, 2009, p. 19)

Este enfoque expone la capacidad que tienen los colores de transmitir mensajes, de manera directa o de forma más compleja, que incita a la reflexión y por ende, a un pensamiento más reflexivo. A través de este concepto se entiende que, sin la necesidad de utilizar un lenguaje verbal, los colores son capaces de influir en el comportamiento, en la percepción del ser humano y generar emociones, todo esto a través de códigos visuales, que se utilizan por ejemplo en el diseño gráfico.

El significado de la información cromática tal como lo explica Sanz (2009), suelen estar dentro de cuatro categorías: la primera categoría es la icónica, en relación a lo sensorial o referencial de la imagen natural, puede funcionar como un reflejo de la realidad, la segunda categoría es la sígnica, en este caso actúa como un signo dentro de un sistema de comunicación establecido que todos podemos entender fácilmente, sinestésica, ya cuando el color permite la experimentación de sensaciones o experiencias multisensoriales, la última categoría es la simbólica, en este caso el color tiene un significado más abstracto y relacionado a algo más de la cultura. (Sanz, 2009, p. 19).

Como se puede observar el color no es sólo utilizado como una herramienta para embellecer imágenes visuales, si no que va mucho más allá y sus múltiples significados demuestran que el color cuenta con un papel fundamental en las distintas áreas de la vida cotidiana, permite que el ser humano conecte consigo mismo entendiendo su cuerpo y cómo reacciona a diferentes estímulos, facilitando el descubrimiento de capacidades tales como la sinestesia. Por otro lado, el lenguaje del color facilita la comunicación y el entendimiento entre distintas culturas.

Para estudiar la sinestesia es primordial que se conozca una de las perspectivas en las que se enfoca, por ello Sanz (2009), explica que la ciencia cognitiva es esencial dentro de la sinestesia, ya que intenta lograr explicar qué es la mente a través del conocimiento de la psicología, antropología, lingüística..etc. No sólo esto si no que Sanz (2009), expone la importancia también del estudio de la genética dentro de este campo, así como la actividad cerebral y los procesos mentales. Sanz (2009) se adentra en estos estudios y manifiesta que hay dos tipos de sinestesia dentro de los mismos: la cognitiva y la genuina. La primera se va desarrollando al margen de la experiencia sensorial (ejemplo: relacionar un día de la

semana con un color), la segunda va de la mano con la experiencia sensorial, sólo se percibe el color dentro de la experiencia. (Sanz, 2009, pp. 24-25).

El campo de la sinestesia es muy complejo y tiene una relación directa con la mente humana y la psicología. Hay que tener en cuenta todos los aspectos que conforman este fenómeno, y por qué se da en ciertas personas y en otras no, y también por qué se da de una determinada manera en un individuo y de otra manera en otro. La sinestesia es algo que acompaña al que la experimenta no sólo en un momento exacto, que es cuando recibimos un estímulo dentro de una experiencia, si no que se puede prolongar en el tiempo, asignando colores para ciertos conceptos que perduraran en el tiempo.

Sanz (2009) describe dos conceptos, que son importantes a la hora de estudiar este fenómeno, uno es el concepto de lo sinestésico (relacionado con lo perceptual), y lo sinestético (relacionado con lo estético, lo comunicativo, expresivo, artístico...etc.). El autor aclara que en el mundo artístico los artistas sinestetas, están totalmente condicionados por lo que comunican y como plasman sus emociones, mientras que para los artistas que no lo son es importante que conozcan este campo en profundidad, ya que es una excelente herramienta para la comunicación de sentimientos a través del color y también es primordial para llegar de una manera más inmediata al espectador. Para Sanz aprender la sinestética del color es primordial para combinar disciplinas y significados. (Sanz, 2009, pp. 23-26).

Tener conocimiento como artista, del color, y todo lo que le rodea es esencial para la realización de obras visuales que consigan transmitir emociones profundas más allá de palabras o formas. A través del uso del color de forma inteligente, el artista puede comunicarse con el espectador, creando un puente entre este y la obra, de una manera en la que consiga alterar sus emociones, genere en la mente del individuo una reflexión y consiguiendo que se detenga para observar todo lo que tiene que decir el artista a través del lenguaje cromático de la obra.

En palabras de Sanz (2009), el lenguaje del color se compone de tres niveles: uno de ellos son los signos visuales compartido por todos, otro son los signos relacionados con el contexto cultural y los signos individuales. A su vez, los divide en tres dimensiones: la primera general del lenguaje cromático onírica y alucinatoria, este aparece de manera escasa, la segunda es la dimensión cromática contextual, que aparece de forma ocasional y la última que es la individual que es la consciente. (Sanz, 2009, pp. 32-33).

A partir de estas palabras de Sanz se obtiene una visión amplia del lenguaje del color, cómo se transmite y en qué contexto aparece. Hay ciertos colores que tienen un significado universal que se entiende, independientemente del contexto cultural al que se pertenezca, otros que tienen un significado específico dentro de contextos culturales particulares, y que comparten los individuos pertenecientes a dicho contexto. Por último otros signos tienen un significado personal, en el que se

perciben unas cosas u otras dependiendo de las experiencias y emociones particulares del individuo. Para la dimensión cromática es algo parecido, al ser individual se percibe de manera consciente, ya que es una dimensión personal basada en su propia experiencia, por otro lado la dimensión contextual aparece en contextos específicos y por último la onírica, como indica su nombre aparece en los sueños o en estados alterados de la consciencia.

De acuerdo con Sanz (2009), existe una estructura psicoiconolingüística¹ profunda que está relacionada estrechamente con los movimientos artísticos de la historia del arte, en los cuales dentro de los mismos está presente un código cromático², es decir una determinada selección de colores para transmitir un mensaje concreto, pero también se desarrollan unas determinadas cualidades cromáticas dentro del movimiento, pero que son más particulares y personales (características específicas del artista, en relación a la forma en la que coloca los colores en la pintura, por ejemplo). (Sanz, 2009, pp. 34-35).

En este párrafo Sanz expone como dentro de los movimientos artísticos también están presentes los códigos cromáticos, es interesante cómo el contexto de la época y el estado anímico del artista también influye en la utilización de ciertos colores. Es como si los colores pudieran transmitir cuál es la situación por la que está pasando una población concreta e incluso cómo es la situación emocional del artista. Un ejemplo de esto son las pinturas negras de Goya, dónde los códigos cromáticos presentes en esa etapa representan el estado de salud deteriorado del pintor.



Fig. 11. Goya, F. (1823). *Hombres leyendo*. [Pintura]. Museo del Prado.
https://es.wikipedia.org/wiki/Hombres_leyendo

¹ Relación entre los procesos psicológicos y el lenguaje. (Sanz, 2009)

² Sistema de uso de colores para transmitir información dentro de un contexto. (Sanz, 2009)

Como afirma Sanz (2009):

“el modelo general del color constituido por el código cromático que existe en el pensamiento visual de personas que pertenecen a un mismo contexto se manifiesta de modo perceptivo de forma individual siguiendo las reglas sociales que afectan al empleo del color”. (Sanz, 2009, p. 35).

Hay determinados colores que se asignan con palabras que no tienen un significado relacionado con los colores (por ejemplo el color “berenjena”). Sanz (2009), asegura que hay 6.600 colores de los que sus coloraciones icono lingüísticas son sacadas del entorno natural, o incluso coloraciones que tienen como referencia propiedades químicas de sustancias artificiales. (Sanz, 2009, p. 35).

En este caso, el autor explora cómo se asignan nombres específicos a los colores y cómo estos pueden estar conectados con conceptos que no se relacionan directamente con un carácter cromático. Por ejemplo, el color berenjena comparte su nombre con un fruto, también otras frutas como la naranja o la cereza también dan nombre a colores. Las características de estos frutos inspiran la creación de nuevas tonalidades, creándose denominaciones que reflejan la fruta de la cual provienen. Otros ejemplos de la inspiración de elementos naturales para las coloraciones icono lingüísticas, pueden ser el “azul cielo” o el “rojo sangre”,

Dentro del estudio de los significados de los colores se utiliza unos “triángulos semióticos”, de esta forma lo refleja Sanz (2009), en su libro el lenguaje del color:

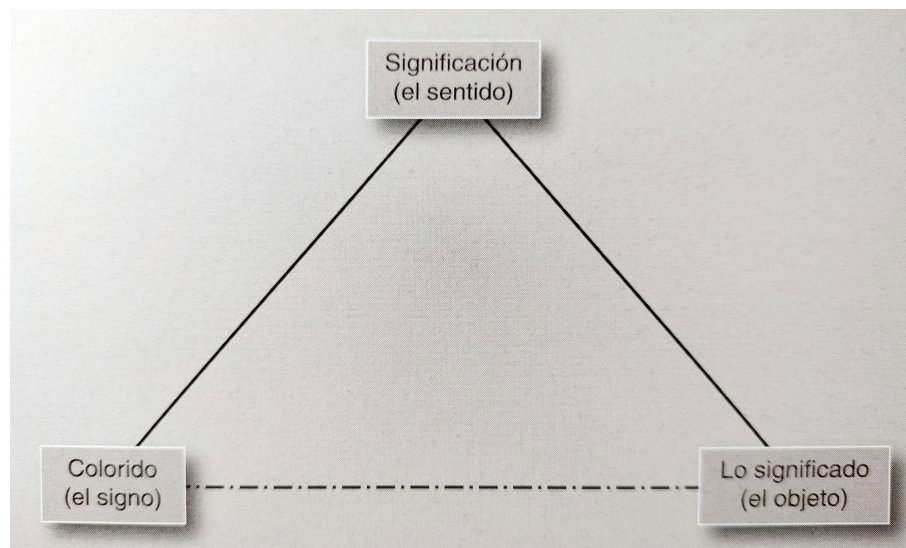


Fig. 12. Sanz, J. (2009). *Triángulo semiótico. El lenguaje del color*. Autoría propia.

En la imagen el colorido es lo que representa, la significación su función y el significado es el concepto al que se refiere. Es importante estudiar este triángulo ya que sirve como herramienta para el análisis del significado de un color, y con su

conocimiento abre paso a la utilización de una manera más inteligente de esta herramienta en una obra. Con ello, el artista puede tener claro qué tipo de colores utilizar para generar ciertas emociones.

En lo último comentado Sanz (2009), habla sobre ello en su libro, exponiendo la dinámica de la comunicación icónica la cual tiene dos direcciones: la primera es el proceso del emisor del artífice (el artista usa un color para expresar un concepto), y la segunda es el proceso receptor del espectador (el espectador interpreta el color para entender el concepto). Aunque es más complejo que esto, ya que, según el investigador existen colores cuyo significado está claro, pero otros tienen un significado más complejo, puesto que un color puede significar varias cosas, o varios colores pueden tener un significado. Sanz aclara que la percepción de la sinestesia cromática conceptual y perceptual depende del pseudosimbolismo.³ (Sanz, 2009, p. 295).

En el momento de experimentar la sinestesia afirma Sanz (2009), hay que tener en cuenta la forma en la que se entiende el lenguaje ya que puede influir en la experiencia. Por ejemplo, cuando se escucha una frase, la entonación de la misma puede afectar al cómo se perciben los colores asociadas con esas palabras. En el momento de escuchar una frase se puede experimentar una sinestesia en la que se forme una paleta de colores, cada palabra tiene un color y algunas pueden ser más dominantes que otras. Por otra parte, las imágenes y los textos también pueden provocar efectos sinestésicos, que pueden tener un carácter constructivo al coincidir las sugerencias visuales con los colores que se sienten de manera natural (Sanz, 2009, p. 299).

Para este trabajo será experimentada la sinestesia del lenguaje ya que, a través de determinadas palabras de la historia, evocan en mi subconsciente unos determinados colores. Las palabras juntas en una frase, evocan una paleta de colores, pero dentro de la misma hay palabras que tienen mayor fuerza en relación a lo que ocurre en la historia, por ello, a partir de la sinestesia experimentada con esas palabras, añadido el color que he visualizado en determinadas partes de las ilustraciones.

Sanz (2009) afirma que a menudo en las imágenes se transmiten valores cognitivos a través del uso del color, de una forma que se relaciona con la sinestesia. Y explica que, cuando las imágenes se basan en un concepto visual se puede deducir como integran estos valores a través de la utilización del color. En el arte contemporáneo utilizan la sinestesia cromática para construir experiencias multisensoriales (Sanz, 2009, p.301).

³ Conjunto de sensaciones que se generan automáticamente en nuestra imaginación en el momento en el que la escuchamos por primera vez. (Sanz, 2009)

Con el uso del color en imágenes y medios artísticos se puede ofrecer una percepción más compleja y profunda del mundo, y a su vez genera una reflexión sobre nuestras emociones y las emociones que el artista quiere expresar. Gracias a la sinestesia el ser humano puede conectar con sus sentidos, por ende, nos permite tener una visión más allá de lo que conocemos y vemos. En el ámbito del arte, se establece una conexión más profunda entre el espectador y la obra. En esta parte teórica me he centrado en la investigación del lenguaje del color del estudioso Juan Carlos Sanz, ya que es uno de los primeros autores que trabajó en España sobre este tema, con su primera edición de *El lenguaje del color* de 1986. Y, por lo tanto, es uno de los que más sabe sobre esta temática.

4.4.1. Los colores seleccionados para cada leyenda.

Como se ha mencionado anteriormente en este trabajo se relacionarán las historias de las leyendas con determinados colores, haciendo una conexión concepto-color, de varias palabras pertenecientes a cada una de las leyendas. Es una elección personal relacionada con la emoción sinestésica que me suscita cada historia.

Una vez estudiadas las leyendas en profundidad y realizadas las ilustraciones, he querido ir más allá en cuanto a la concepción de las imágenes, y le he dado protagonismo al color. Para lograrlo, las ilustraciones cuentan con tonos grises, blancos y negros, y he colocado en ciertas partes del dibujo colores previamente seleccionados a través del fenómeno de la sinestesia. Esto se ha realizado con el objetivo de crear una conexión entre el espectador y la obra, de manera que el espectador observe el color y reflexione sobre qué papel tiene ese color en el dibujo. Creando dentro de la obra un lenguaje más complejo, que exprese sentimientos y emociones a través del color.

Para desarrollar este proceso, he comenzado por escribir palabras que reflejen el contenido de la leyenda. Estas palabras y su significado me evocan ciertas emociones, que, a su vez, las relaciono con un color. Se ha desarrollado de la siguiente manera:

El Silbón: capricho, ira, impulso. Estas palabras que describen de cierta forma la historia del Silbón, las visualizo de color amarillo. Considero que el amarillo refleja la intensidad de estas palabras.

Krampus: castigo, travesura, secuestro. Las palabras asociadas con esta leyenda sugieren un tono oscuro pero vibrante, y el violeta capta la esencia de la travesura y el castigo.

Krasue: lujuria, traición, amor. La historia de Krasue tiene una trama relacionada con el amor y la traición, por eso el color que he visualizado ha sido el rojo, un color potente y apasionado que suele acompañar a estos conceptos.

La Llorona: patria, esclavitud, crueldad. Por último la historia de la Llorona está estrechamente relacionada con el patriotismo y el amor de La Malinche por su pueblo, esta trama la he percibido con el color verde, en relación a la conexión con la tierra y las raíces culturales.

Ya visualizados los colores de cada leyenda, se ha visitado la página web de Pantone, para conseguir los tonos deseados, los cuales se extraen a través del gotero dentro de la aplicación Procreate. Los tonos seleccionados han sido los siguientes:

Para el Silbón:



Fig. 13. *Pantone 116 C*. Pantone. <https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/116-C>

Para Krampus:



PANTONE®
Violet C

.Fig. 14. *Violet C*. Pantone. <https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/violet-c>

Para Krasue:



PANTONE®
18-1559 TCX
Red Alert

Fig. 15. *18-1559 TCX Red Alert*. Pantone.
<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/18-1559-TCX>

Para La Llorona:



PANTONE®
16-6138 TCX
Kelly Green

Fig. 16. 16-6138 TCX. Kelly Green.

<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/16-6138-TCX>

4.4.2. Uso del color como generador de emociones en medios artísticos

Como lo investigado en los anteriores capítulos se puede afirmar que, el color puede llegar a enfatizar en los distintos medios artísticos las emociones, y también con el uso del mismo se pueden transmitir múltiples sensaciones al espectador, creando un nuevo lenguaje que va más allá de la mera observación de una obra. El uso del color es capaz de generar una actitud reflexiva en el espectador, y puede verse envuelto en una experiencia en la que las emociones son las protagonistas. Consecuentemente se genera una vía más directa para conectar con las emociones del público. Una obra destacada del cine que utiliza como recurso para generar emociones es la película *Sin City*, dirigida por Frank Miller, en esta película se cuentan cuatro historias, en las que el color tiene un papel esencial. Es importante mencionar que la película está inspirada directamente en los cómics de *Sin City*, en los que se utiliza el mismo recurso del color como generador de emociones.



Fig. 17. Miller, F. (1991). *Tomo 1*. (cómic).

<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/city-frank-miller-review-tomo-integral-1-95260>

En este caso el autor utiliza el amarillo, para representar el deterioro o decadencia que representa este personaje.



Fig. 18. Miller, F. (2005). *Sin City (ciudad del pecado)*. (película).

<https://elseptimoarte.wordpress.com/2007/01/04/sin-city-rodriquez-miller-y-un-invitado-de-primera/>

En este fotograma de la primera película de *Sin City*, el color rojo se utiliza en la cama, añadiendo énfasis en la lujuria y la pasión.

La película se presenta en blanco y negro y se utilizan estos toques de color para reforzar el significado o la emoción que quiere representar el director, permitiendo que el espectador reflexione e interprete cuál puede ser su significado dentro de la obra cinematográfica. Las ilustraciones que se presentan en este trabajo son una inspiración del formato de estas obras, ya que las ilustraciones son en blanco y negro, pero, tienen pequeños toques de color, persiguiendo el mismo objetivo que tiene Frank Miller en sus cómics y en sus películas.

5. Referentes estilísticos.

A continuación se hará mención de los artistas que, tanto por su técnica, cómo por la temática que tratan, son inspiraciones para mi trabajo.

Uno de los artistas que más me inspiran en el momento de concretar una estética en mis ilustraciones, es Edward Gorey (1925-2000). Este artista es uno de los ilustradores más originales de la segunda mitad del siglo XX, sus obras a menudo tienen una estética oscura y siniestra, tocando temas como la muerte o los fantasmas. Su trabajo alcanza una temática siniestra, las cuales dan como resultado unas imágenes impactantes e incluso surrealistas.

La obra más destacable de Gorey es el libro *Los pequeños macabros* que publicó en el año 1963, en este libro a través del alfabeto cuenta cómo ha sucedido la muerte de niños y niñas, algunos liquidados por un asesino, otros ahogados en un lago, o muertos por culpa del alcohol. Esta obra ha servido como inspiración en este trabajo no sólo en relación a su trama perturbadora, si no a su estilo. Gorey maneja de manera excepcional las texturas y el uso de tonos grises y negros, que le permiten crear atmósferas perturbadoras. El uso de Gorey de las líneas para crear formas y texturas es algo que me inspira al momento de realizar mis ilustraciones:



Fig. 19. Gorey, E. (1963). *Los pequeños macabros*. (Libro). Libros del Zorro Rojo (2010). Barcelona. Imagen de elaboración propia.

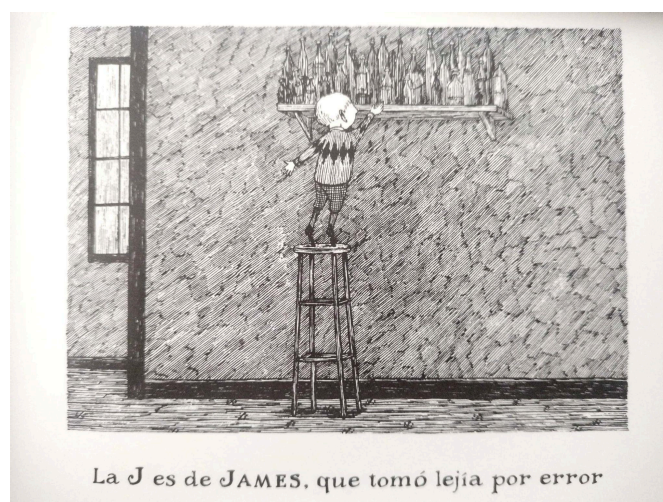


Fig. 20. Gorey, E. (1963). *Los pequeños macabros*. (Libro). Libros del Zorro Rojo (2010). Barcelona. Imagen de elaboración propia.

Por otra parte, en relación al formato otorgado al trabajo, me ha servido de inspiración la artista Daria Aksenova. Esta artista crea escenarios de ensueño, con una atmósfera fantástica y con un toque surrealista, pero con una estética sacada de cuentos de hadas. El trabajo más destacable que realiza Aksenova es la creación de dioramas, que tienen como temas principales, cuentos, fábulas y folclore de todo el mundo. Son dioramas con ilustraciones muy cuidadas y detalladas, representando una historia, creando personajes y escenarios fantásticos. La composición y disposición de las ilustraciones dentro de estas cajas otorgan una nueva perspectiva a la historia, y una profundidad que hipnotiza al espectador, quedando atrapado dentro de la narrativa.



Fig. 21. Aksenova, D. (2019). *Azure Dragon of the East*. (Bolígrafo y tinta).
<https://dariaaksenova.com/narrative-shadowboxes>

En esta caja, representa una historia de la mitología china. Concretamente un dragón que representa la primavera.



Fig. 22. Aksenova, D. (2019). *Rusalka*. (Bolígrafo y tinta).
<https://dariaaksenova.com/narrative-shadowboxes>

Esta obra representa su visión de Rusalka, un espíritu del folclore eslavo, una especie de sirena que vive en el agua dulce.

6. Antecedentes

Anteriormente en mi paso por la carrera de bellas artes, en una asignatura de ilustración, realicé un trabajo en un formato de diorama, en el que representaba la

Divina Comedia de Dante Alighieri. En este caso las ilustraciones fueron recortadas y dibujadas a mano, posteriormente dispuestas unas detrás de otras, en una estructura realizada con cartón pluma. En este proyecto empecé a desarrollar un interés en torno a este formato, ya que la tridimensionalidad resultante me pareció muy interesante para contar historias desde un nuevo enfoque. Estos dioramas narran el proceso para la llegada al purgatorio.



Fig. 23. (2023). *El purgatorio*. (Bolígrafo y papel).



Fig. 24. (2023). *El purgatorio*. (Bolígrafo y papel).

7. Creación artística.

7.1. Desarrollo del proceso de ejecución de la propuesta artística.

En primera instancia tenía claro que quería utilizar el formato del diorama para representar historias en este trabajo, pero, tenía que decidir qué es lo que quería contar. Como en mi Trabajo Final de Máster trabajé con las pesadillas de distintos individuos, quería seguir por este camino, contando historias terroríficas. Por ello, tras meditarlo, se me ocurrió adentrarme en el mundo de las leyendas, historias que asustan a miles y millones de personas en todo el mundo, que forman parte de nuestra mente colectiva y de nuestra cultura y tradiciones.

Para comenzar con el desarrollo del trabajo tenía que tener claro qué leyendas iba a tratar, para ello concerté una tutoría con mi tutora, para saber en qué historias del mundo me iba a centrar. Al final nos pareció interesante, tratar leyendas de distintos países, para ello, hice una selección de las leyendas más destacables e interesantes, de cuatro continentes y subcontinentes distintos. Las historias que me parecieron más interesantes, por su trama y sus icónicos personajes, pertenecen a continentes como Asia, América del sur, América, del norte y Europa. Ya que en otros continentes, las leyendas no contenían narrativas tan interesantes como las elegidas o no habían suficientes fuentes bibliográficas que las trataran.



Fig. 25. Mapa del mundo que indica el país al que pertenece cada leyenda. Elaboración propia.

Es interesante la disposición de los países de las leyendas ya que, con la lejanía que tienen unos con otros, es seguro que en el trabajo no faltará riqueza cultural, que se verá reflejado en las propias historias, y las diferencias existentes entre unas y otras, destacando el folclore único de cada país.

Una vez he seleccionado las leyendas, me dispongo a realizar una profunda investigación de las mismas, reflejada en la parte teórica de este trabajo, buscando información sobre todo en libros, para hacer una revisión más seria y completa de las historias. Consecuentemente, realicé una indagación de las siguientes leyendas: El Silbón que proviene de Venezuela, Krampus que proviene de Austria, Krasue que proviene de Camboya, y por último La Llorona que proviene de México.

Mientras realizaba la investigación observé que existían distintas versiones de las leyendas, por ello, después de leerlas todas elegí las que me ofrecían una narrativa más interesante para trasladarlas al dibujo. Las versiones seleccionadas son las siguientes:

El Silbón: “Por otra parte la otra versión, explica que el hijo quiso comer ciervo, y caprichoso se enfadó y mandó a su padre a cazarlo, el padre no consiguió cazar este animal y el muchacho lleno de ira mató al padre, sacó sus tripas y las llevó de vuelta a casa, su abuelo, al ver lo que había hecho lo ató a un poste para torturarlo, para después liberarlo y ser perseguido por el “Perro del Diablo”, no sin antes condenarlo a cargar con la bolsa de huesos del padre eternamente.”

Krampus: “En oscuro contraste con San Nicolás, que viaja alrededor del mundo en Nochebuena para dar regalos a los niños buenos, Krampus (el demonio de la Navidad) acompaña a San Nicolás para advertir y castigar a los niños que se portan mal. Suele llevar consigo un látigo o vara para poder ejecutar sus castigos. Krampus también recurre a robar los regalos de los niños malos. Peor aún, secuestrará a todos los niños especialmente traviesos y los llevará a su guarida para devorarlos en la cena de Navidad. La leyenda del Krampus se originó en el folclore germánico precristiano y continúa como una tradición moderna durante la época navideña en innumerables países alpinos europeos”. (Galván, 2014, p. 161).

Krasue: “El origen de esta leyenda data entre los siglos 9 y 14, en Camboya. Se cuenta que este fantasma fue una princesa que fue obligada a casarse con un miembro de la nobleza, y esta estaba enamorada de otro hombre. El noble descubrió la aventura de su esposa y mandó a la princesa a morir quemada en la hoguera. Antes de la hoguera la dama pidió ayuda a una hechicera, y esta la hizo inmune al fuego, pero el hechizo llegó demasiado tarde puesto que su cuerpo ya se había quemado a excepción de algunos órganos y su cabeza. Estos restos fueron condenados a vivir eternamente como Krasue.”

La Llorona: “Un derivado de esta versión particular afirma que la llorona del Nuevo Mundo era en realidad La Malinche, la consorte de Hernán Cortés. La Malinche, de quien se dice que se enamoró de Cortés, representa a una mujer dividida entre su amor por un español y los actos crueles que Cortés y su pueblo perpetraron en México saqueando la cultura azteca. Cuando la Malinche dio a luz a los hijos de Cortés, cuenta la leyenda que tanto las mujeres locales como las españolas no la agradaban y se burlaban de sus hijos llamándolos mestizos. Cuando Cortés decidió llevar a los hijos de la Malinche a España con la intención de venderlos como esclavos, Malinche oró a los dioses aztecas para que los guiaran, quienes le ordenaron matarlos. Malinche, alias la primera llorona, mató a sus hijos para salvarlos a ellos y a todo México, del control español”. (Ruiz, Corrol, 2006, pp.361-362)

Con el texto previamente seleccionado, me dispuse a realizar las ilustraciones de las historias, para desarrollarlas, primero analicé el texto, y dentro del mismo seleccioné las partes más importantes de la trama. En la primera leyenda seleccioné cinco frases, que trasladadas al dibujo reflejaran la historia, por lo tanto debía desarrollar cinco ilustraciones. Decidí a partir de aquí, hacer cinco ilustraciones en todos los dibujos, dado que, consideré que cinco dibujos serían suficientes para representar la historia completa, en cada leyenda. La selección de las frases se hizo de la siguiente manera:

Aunque es seguro en la tradición oral que la historia trata de un hijo que mata a su padre, lo cierto es que, hay varias versiones del por qué de este hecho. Se debe tener en cuenta que es una narración oral, transmitida de generación en generación, por lo tanto pueden surgir distintas versiones de la historia. Generalmente hay dos versiones del detonante del crimen, por una parte un detonante pudo tener relación con su esposa, ya que se cuenta que el padre había abusado de ella, o que él mismo la había asesinado por haberse insinuado con él, y este muchacho lo había asesinado, esta versión está más ligada a un acto vengativo. Por otra parte la otra versión, explica que el hijo quiso comer ciervo, y caprichosos se enfadó y mandó a su padre a cazarlo, el padre no consiguió cazar este animal y el muchacho lleno de ira mató al padre, sacó sus tripas y las llevó de vuelta a casa, su abuelo, al ver lo que había hecho lo ató a un poste para torturarlo, para después liberarlo y ser perseguido por el "Perro del Diablo", no sin antes condenarlo a cargar con la bolsa de huesos del padre. En este último caso la historia deja ver las consecuencias de una actitud caprichosa.

- 1^o Hijo sentado en el comedor, enfadado, manda a su padre fuera.
- 2^o Padre por el bosque con la escopeta sin nada en las manos.
- 3^o Hijo matando al padre sacando las tripas
- 4^o Hijo atado en el poste y el abuelo torturándolo.
- 5^o El Silbo en su aspecto final con el perro persiguiéndolo.

Fig. 26. Apuntes de la leyenda realizados en Procreate. Elaboración propia.

Con los apuntes realizados y teniendo claro las partes específicas que se iban a representar, comencé a realizar los bocetos de las ilustraciones, a partir de la lectura de cada frase. Los bocetos y los dibujos están realizados de manera digital en la aplicación *Procreate*, utilizando la tableta Ipad de la marca Apple, con el bolígrafo inteligente Apple Pencil. En un primer momento se iban a realizar las ilustraciones con técnicas tradicionales, pero cómo tenía que cortar las ilustraciones a mano, si cometía un error en el recorte, ya el dibujo quedaría inutilizable y por ende tendría que volver a realizarlo, así que esta opción no la ví viable.

Debía realizar una composición en la que las imágenes no se cubriesen, al estar unas detrás de otras, por ello intenté alternar las posiciones de los personajes en las ilustraciones, colocándolos a veces en las esquinas. Por ejemplo:



Fig. 27. Boceto del personaje de la historia colocado en la derecha para dejar ver las demás imágenes de atrás. Padre del protagonista saliendo a cazar, sin nada en las manos.

A continuación realicé todos los bocetos de la primera historia, desarrollándose dentro de un escenario de campo, en una especie de bosque alejado de la civilización, esto está inspirado en la zona de Venezuela de dónde proviene la leyenda, la cual se caracteriza por tener grandes campos y naturaleza. Los bocetos de las ilustraciones están realizados con el pincel Lápiz 6B en el color negro, que viene incorporado dentro de la aplicación.

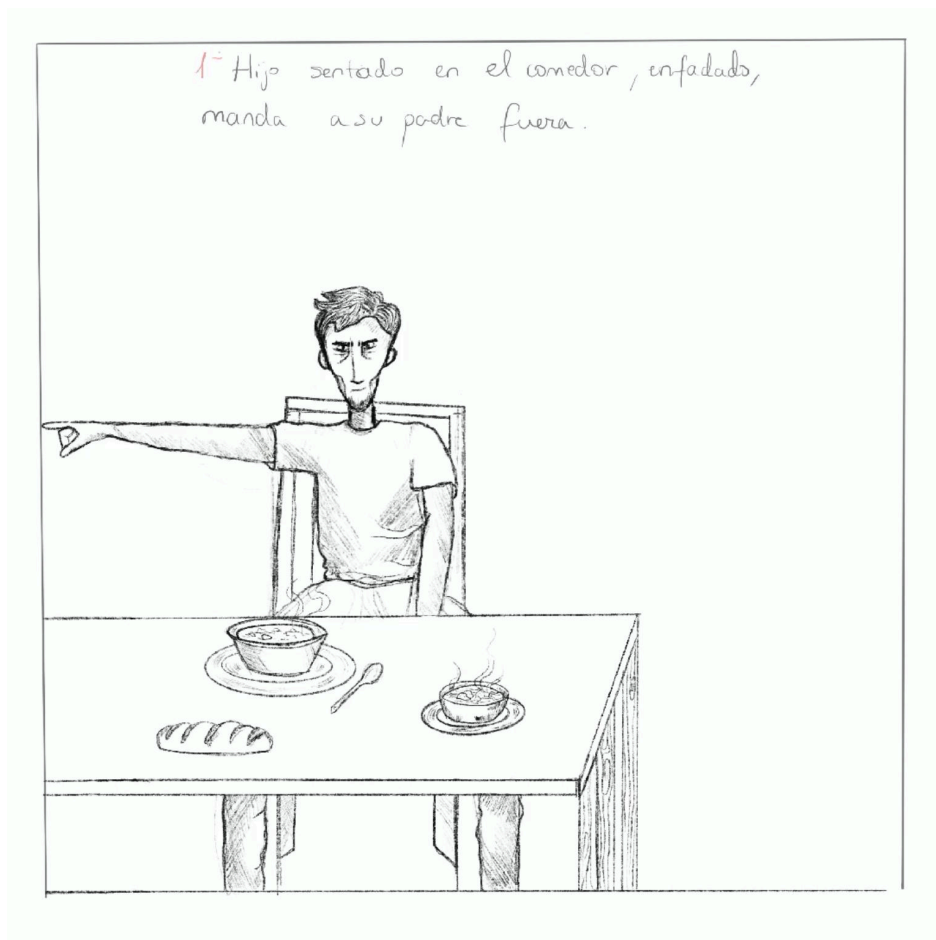


Fig. 28. El personaje del Silbón, manda a su padre a cazar. Elaboración propia.

En este boceto muestro al personaje de El Silbón enfadado, inconforme con la comida que le han puesto, manda a su padre a cazar un ciervo. Para añadir texturas en las ilustraciones hice uso de líneas, además las figuras que se representan en las imágenes son alargadas, con rostros finos.

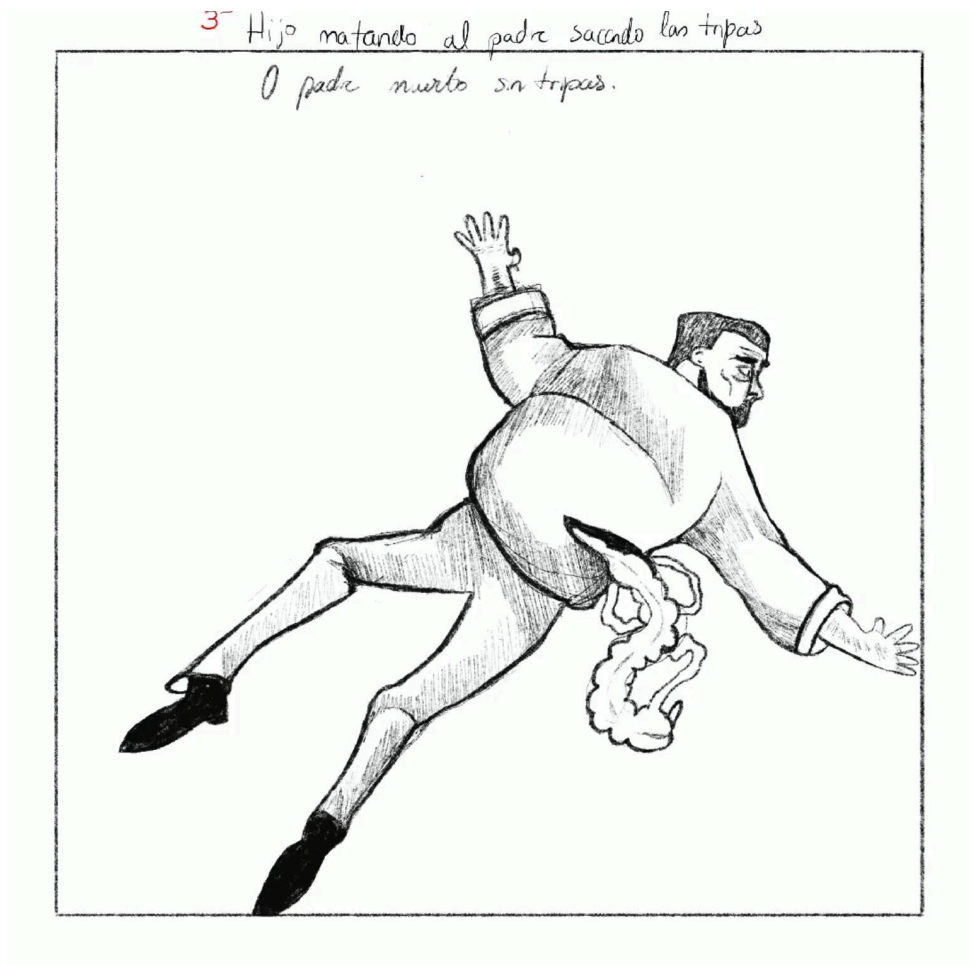


Fig. 29. Aparece la figura del padre en el suelo, con una herida en la que se pueden observar las tripas.

En este dibujo el padre es asesinado por su hijo, debido a que no pudo satisfacer el deseo de su hijo de traerle un ciervo, desatado por la ira, el hijo mata al padre y le saca las tripas para llevárselas a su casa.

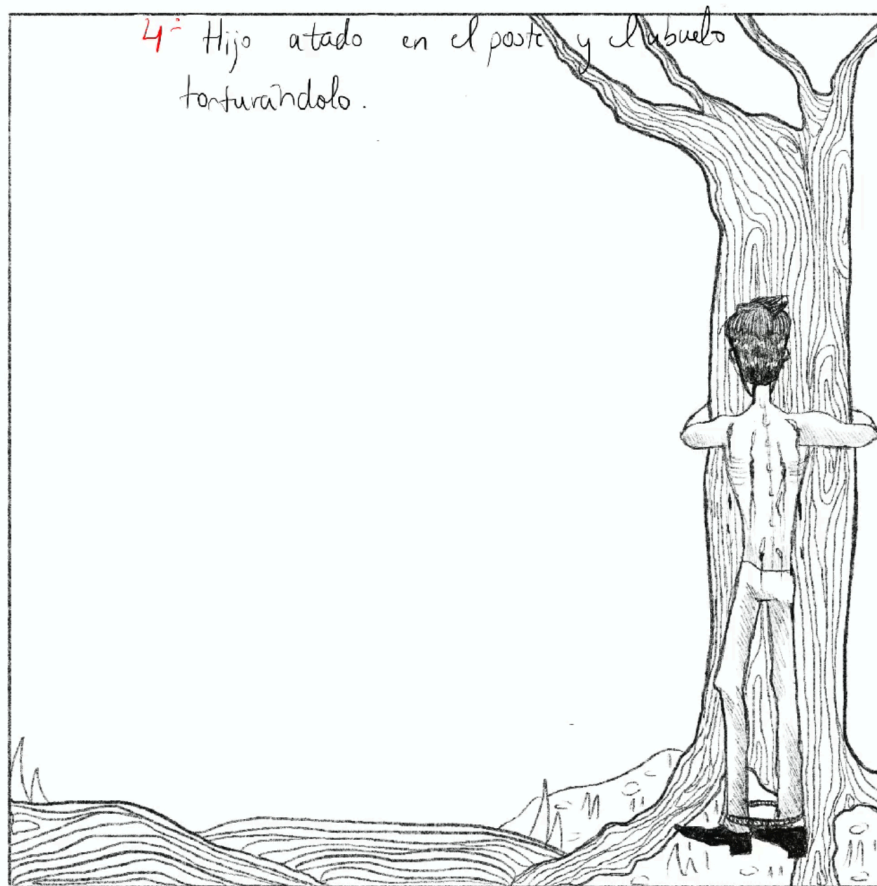


Fig. 30. Se encuentra el hijo atado a un árbol con heridas en la espalda.

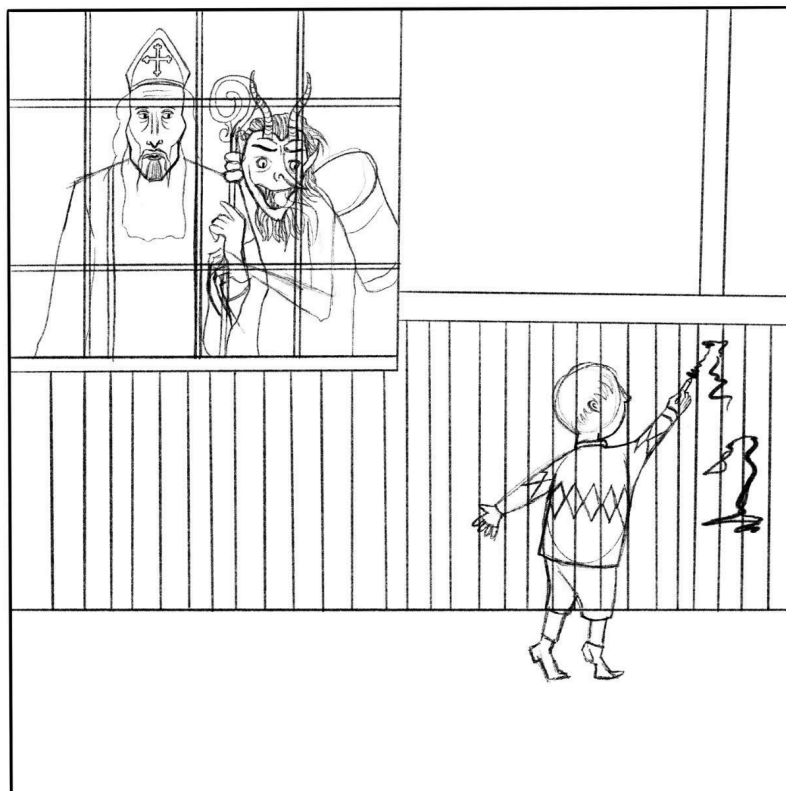
En esta imagen se desarrolla la tortura a la que somete el abuelo a su nieto, después de enterarse de que su nieto ha matado a su padre.



Fig. 31. La figura de el Silbón camina por el campo, perseguida por el perro de la muerte.

En el caso de este boceto, que es el último dibujo de esta leyenda, aparece el Silbón en su forma final, caminando por el campo, y siendo perseguido por el perro el cual le condenó el abuelo a que lo persiguiera eternamente. Este personaje está inspirado en las descripciones que se dan en los textos, sobre este espíritu. Puesto que pertenece a una zona de campo, el personaje lleva un sombrero y atuendos correspondientes a esta zona. A mis personajes les añado extremidades extremadamente largas, para darles un aspecto más perturbador.

Posteriormente desarrollé los dibujos de la leyenda del personaje de Krampus, del cuál me inspiré nuevamente en las descripciones que aparecen en los textos, y como es un personaje que tiene un aspecto parecido al de una cabra, me inspiré en distintas criaturas que presentaban esta característica, como los faunos.



¹Krampus (el demonio de la Navidad) acompaña a San Nicolás para advertir y castigar a los niños que se portan mal.

Fig. 32. San Nicolás y Krampus observan a un niño desde la ventana.

Dentro de esta composición, aparece en la izquierda los personajes de San Nicolás y Krampus, los cuales trabajan juntos en la búsqueda de niños en Navidad, uno para hacerles regalos y el otro para castigarlos. En este caso los dos personajes están observando cómo un niño pinta la pared de su casa, representando que se está portando mal.



2 castigos.

Suele llevar consigo un látigo o vara para poder ejecutar sus

Fig. 33. Krampus con sus ramas para castigar a los niños.

En la imagen superior, aparece el personaje de Krampus, sujetando unas ramas, con las que golpeará a niños y niñas que se hayan portado mal. En la escena Krampus está de camino en la búsqueda de estos niños y niñas. También lleva una cesta, en la cuál meterá a los niños dentro para llevarlos a su guarida. El aspecto de Krampus se compone por una parte, de las patas de una cabra y ya en la parte superior tiene el aspecto de un monstruo peludo, y tiene ojos parecidos al de la cabra. Como en la mayoría de mis ilustraciones el personaje presenta unas manos con garras afiladas.



3Krampus también recurre a robar los regalos de los niños malos.

Fig. 34. Krampus robando regalos de navidad.

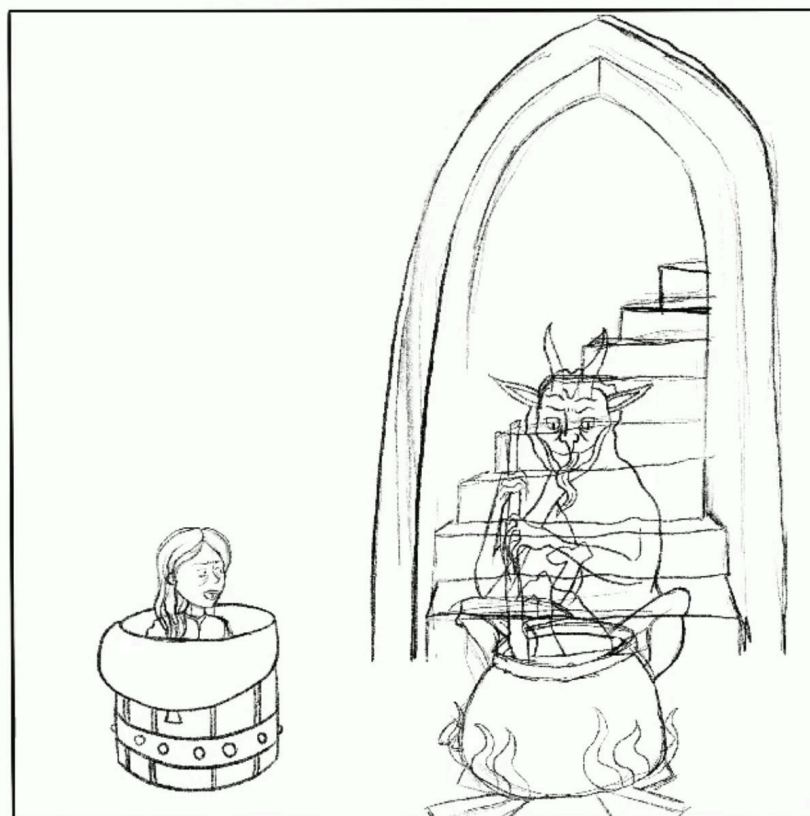
Cómo este personaje está relacionado con la Navidad, quise representarlo en un entorno navideño, con el árbol y los regalos. Otra de las acciones que realiza Krampus es la de robar regalos a los niños, lo que se refleja en esta imagen.



Peor aún, secuestrará a
todos los niños especialmente traviesos

Fig. 35. Krampus está secuestrando a un niño y una niña.

En esta imagen se refleja el secuestro de dos niños que se portaron mal, y Krampus los introduce en su cesta para llevarlos a su guarida.

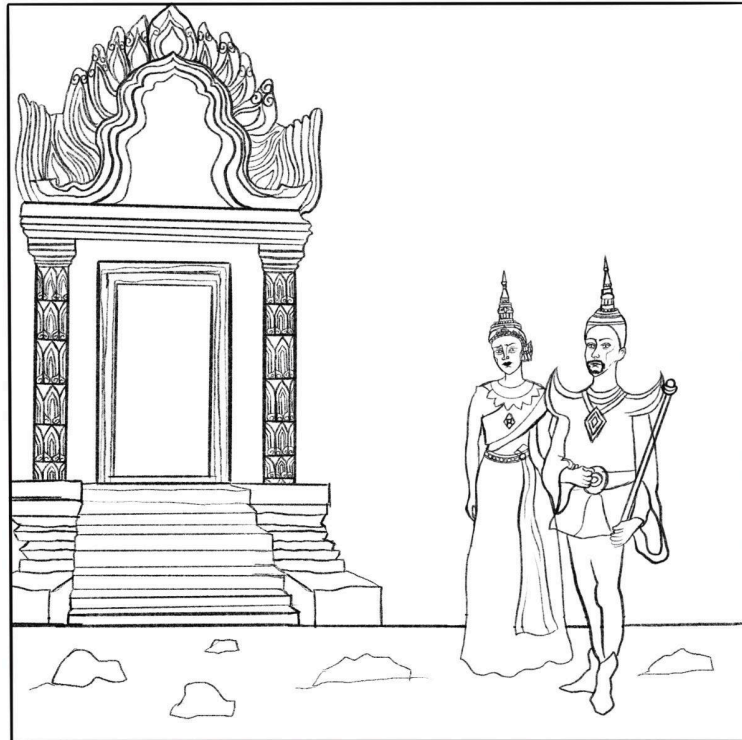


los llevará a su
guarida para devorarlos en la cena de Navidad.

Fig. 36. Krampus cocinando a los niños.

Para la última ilustración de esta leyenda, he representado a Krampus en su guarida, con los niños que ha secuestrado. Una niña espera en el lado izquierdo a ser cocinada y devorada por este monstruo, mientras que otro niños ya está siendo cocinado en la olla.

Continuando con el desarrollo de las imágenes, a través de la lectura y análisis del texto de la leyenda de Krasue, llevé a cabo los bocetos de la siguiente forma:



Se cuenta que este fantasma fue una princesa que fue obligada a casarse con un miembro de la nobleza,⁴ y esta

Fig. 37. La princesa con un miembro de la nobleza de camino a su casamiento.

La escena representa a una princesa de Camboya junto a un miembro de la nobleza. La princesa y el noble lucen atuendos típicos de la nobleza de dicho país. Además, que la entrada del monumento que aparece a la izquierda, pertenece a un templo hinduista de Camboya, llamado *Angkor Wat*:



Fig. 38. Lih, A. (2004). *Angkor Wat temple*.

https://es.wikipedia.org/wiki/Angkor_Wat#/media/Archivo:Angkor_wat_temple.jpg



princesa a morir quemada en la hoguera.²

y mandó a la

Fig. 39. La princesa siendo quemada en la hoguera.

Para la conceptualización de esta imagen, se ha hecho una propuesta en la que sitúo a la princesa atada a un árbol, siendo quemada por el fuego, después de que su marido el noble, descubriese su aventura con otro hombre.



Antes de la hoguera la dama pidió ayuda a una
hechicera, y esta la hizo inmune al fuego.

Fig. 40. Bruja que prepara el hechizo para la princesa.

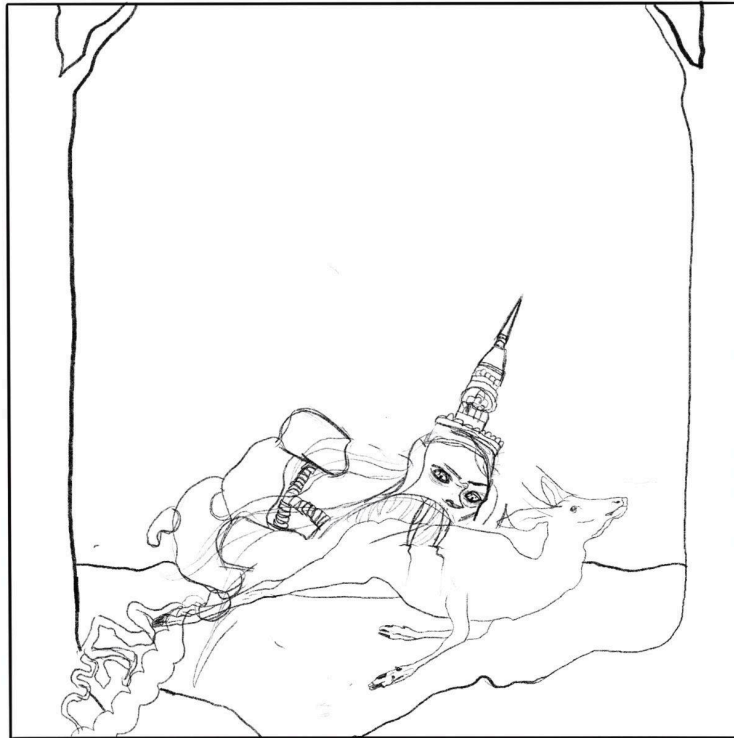
La ilustración mostrada cuenta con una bruja o hechicera, que prepara un hechizo en el interior de su casa. Este hechizo es el que pide la princesa para evitar ser quemada por el fuego. En la imagen se observa un caldero, unos frascos en los que guarda los ingredientes para los hechizos y, en último lugar la propia hechicera, que no muestra su rostro.



pero el hechizo llego demasiado tarde puesto que su cuerpo ya se había quemado a excepción de algunos órganos y su cabeza⁴

Fig. 41. La princesa agoniza después de ser quemado su cuerpo.

Debido a que el hechizo de la bruja hizo efecto tarde, la princesa quedó con medio cuerpo calcinado, pero en cambio el rostro, los órganos quedaron intactos. El aspecto de Krasue, se describe en distintos textos, en ellos se relata que el espíritu de la princesa cuenta con los órganos suspendidos, y un bello rostro que los sostiene.



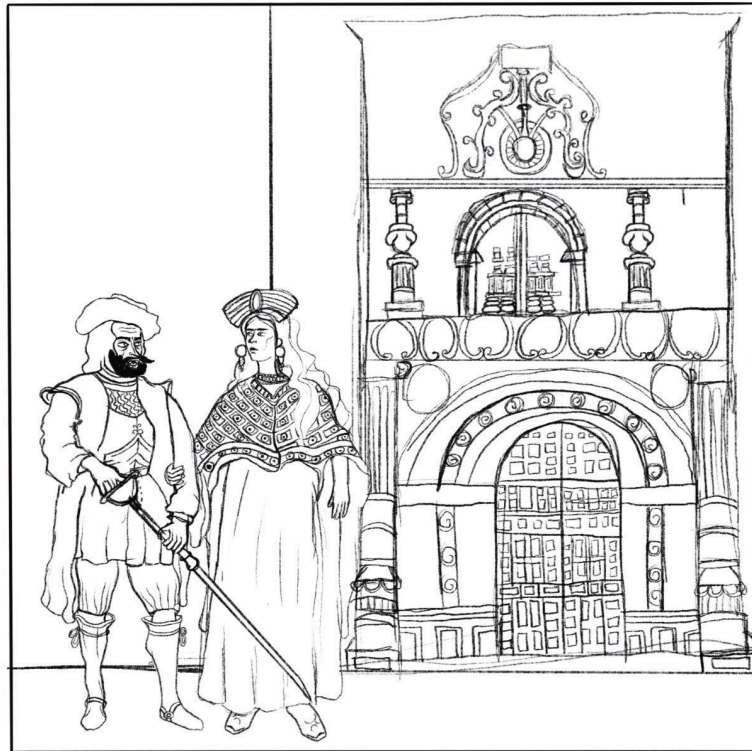
Pero por las noches se
sale de su cuerpo y sale en busca de sus presas portando solo su cabeza y vísceras. Tiene
predilección por las mujeres embarazadas y los recién nacidos. Si no los encuentra, comerá animales o
heces y manchará la ropa tendida con su sangre, por eso es preferible no dejar la ropa tendida fuera
por la noche". (Zubiria, 2022).

5

Fig. 42. Espíritu de Krasue devorando un ciervo.

En la última ilustración muestro la forma del espíritu de Krasue en la noche, cuando le entra hambre y devora a sus presas. La representé con la boca muy grande, para reflejar el ansía del espíritu por alimentarse.

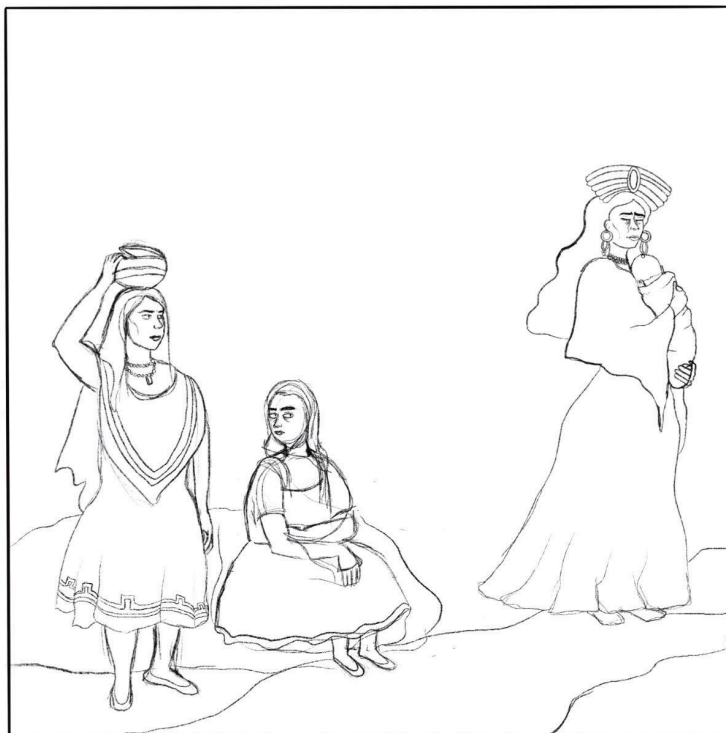
La última leyenda que analicé para su representación, es la de La Llorona. Esta historia sucede en el siglo XVI, en México, en consecuencia está inspirada en dos personas que existieron realmente durante la conquista de México: La Malinche y Hernán Cortés. Así los representé en los bocetos:



1 La Malinche, la consorte de Hernán Cortés.

Fig. 43. Hernán Cortés y La Malinche juntos en México.

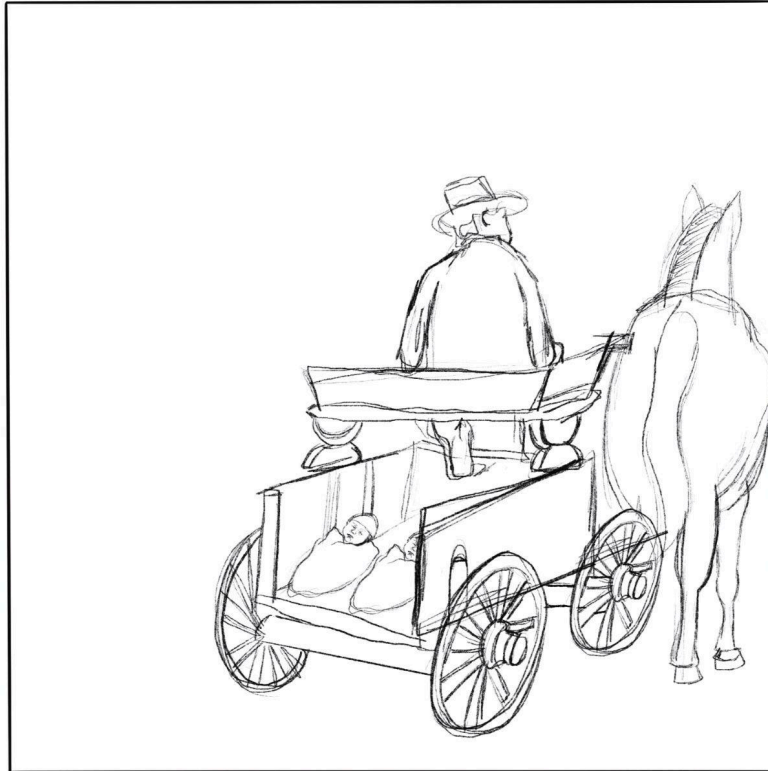
La primera ilustración sirve como presentación de los dos protagonistas de la historia, La Malinche y Hernán Cortés. Se les muestra juntos y enamorados frente a una construcción inspirada en el templo de *San Agustín de Hipona*, en México. Los dos personajes llevan atuendos adecuados a la época en la que se desarrolla la historia, las vestimentas de Hernán tienen concordancia con su papel de conquistador en la historia. Y a su vez, La Malinche lleva ropas típicas de la cultura Mexicana.



.. Cuando la Malinche dio a luz a los hijos de Cortés, cuenta la leyenda que tanto las mujeres locales como las españolas no la agradaban y se burlaban de sus hijos llamándolos mestizos.

Fig. 44. La Malinche con su hijo triste ya que las personas llaman a sus hijos mestizos.

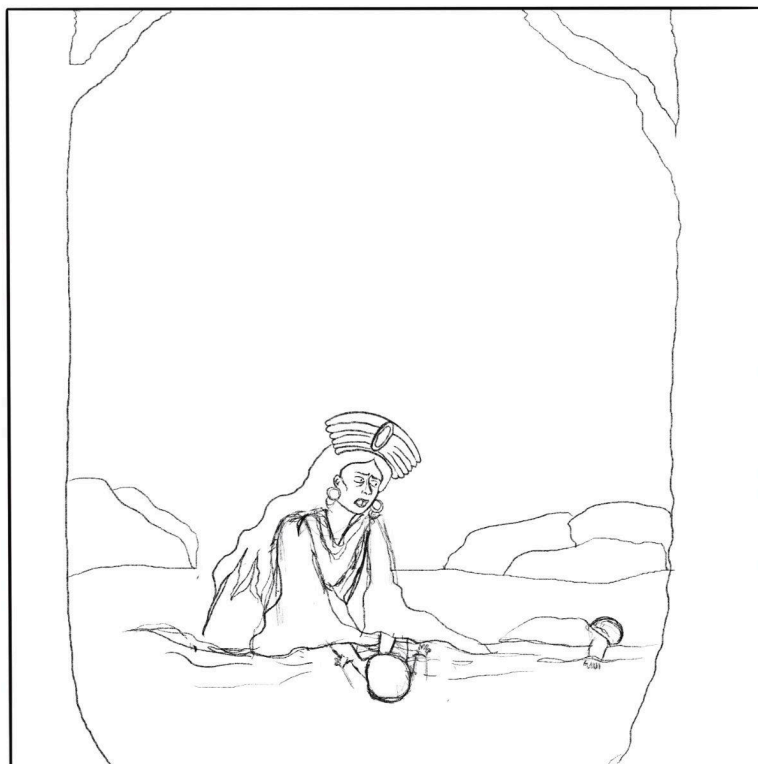
La Malinche se representa en el boceto en una actitud triste, afectada por los insultos de las personas locales que llamaban a sus hijos mestizos, ya que había tenido dos hijos con el español Hernán Cortés. En la parte izquierda se representan dos mujeres mexicanas juzgando a la Malinche, una sujetando un recipiente y la otra descansando sobre una piedra.



Quando Cortés decidió llevar a los hijos de la Malinche a España con la intención de venderlos como esclavos,

Fig. 45. Hombre llevando a los hijos de La Malinche en una carreta para ser vendidos como esclavos.

En este caso, en la ilustración se muestra a un hombre que lleva una carreta, en su interior se encuentran los dos hijos de La Malinche, para ser vendidos como esclavos en España. Orden impuesta por Hernán Cortés.



alias la primera llorona, mató a sus hijos para salvarlos a ellos y a todo México, del control español". (Ruíz, Corrol, 2006, pp.361-362)

Fig. 46. La Malinche ahogando a sus hijos.

La Malinche recupera a sus hijos y para evitar que sean vendidos como esclavos en España, habla con los dioses aztecas para que la guíen. Los dioses aztecas presentan como única solución, matar a sus hijos para escapar del control español. Por ello en esta ilustración La Malinche ahoga a sus hijos en el agua, uno de ellos ya ha fallecido y se encuentra flotando en el agua, y el otro está siendo ahogado.



Fig. 47. La Malinche ya convertida en La Llorona vagando en el río.

Por último, para terminar con esta leyenda, he realizado una escena donde se presenta a la Malinche ya en la forma de La Llorona. Se encuentra atrapada en el río, buscando a sus hijos que ella misma asesinó, por toda la eternidad. Su rostro se torna calavérico, ya que en las descripciones que se realizan de La Llorona en los libros, se explica que ver su rostro es como ver a la muerte. Las calaveras que aparecen en el agua pertenecen a sus víctimas.

El siguiente paso una vez ejecutados los bocetos, es desarrollar los dibujos definitivos.

Los pasos a seguir para desarrollarlos son los siguientes: primero, repasé el contorno de los dibujos con el pincel *Estilógrafo* de *Procreate*. A continuación llevé a cabo la textura, a través del uso de líneas con el pincel *Lápiz 6B*. Para completar la ilustración añadí las sombras con tonos grises, para añadir volumen a la escena. Y para concluir, en relación al fenómeno de la sinestesia, añadí el color que me remitió emocionalmente la historia, los colores están situados en zonas claves del dibujo, zonas donde hay algún elemento importante para la narrativa. Como se muestra a continuación:

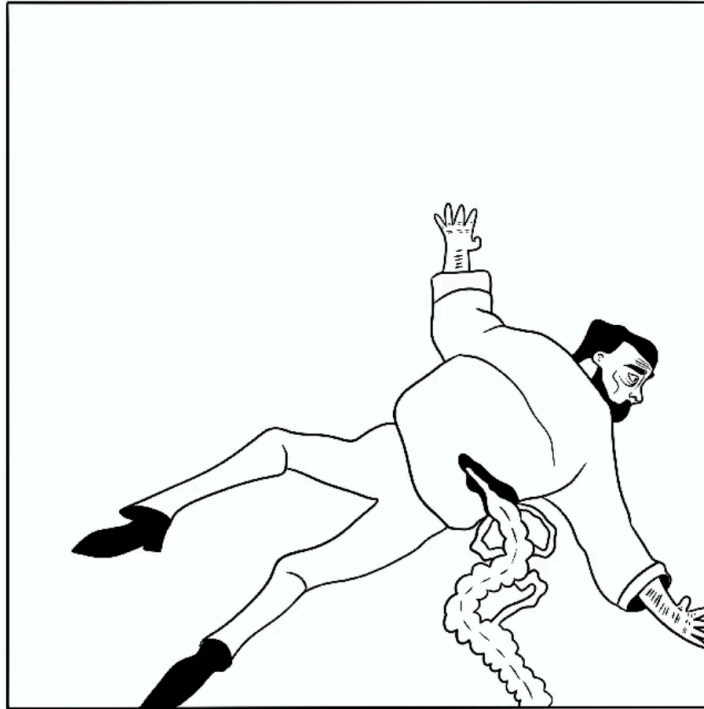


Fig. 48. Repaso del dibujo.

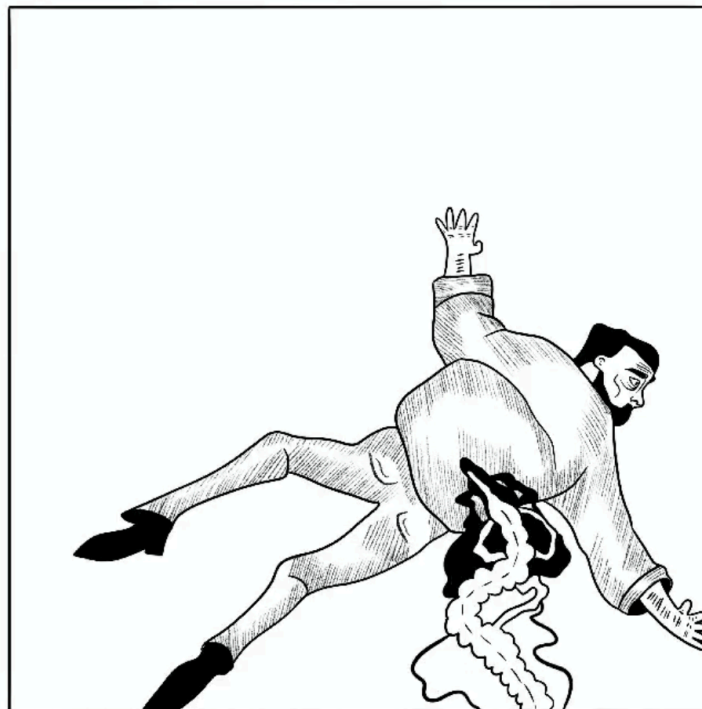


Fig. 49. Añadido de textura con líneas.

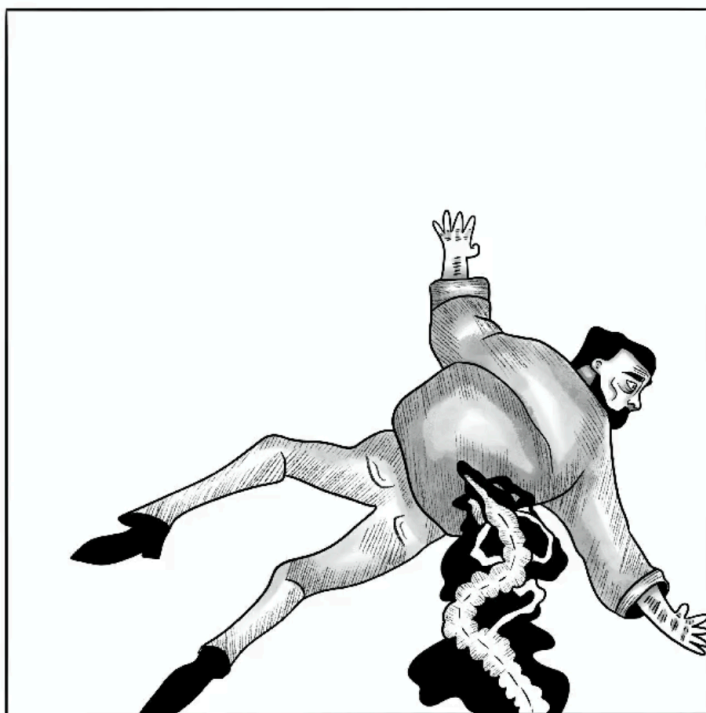


Fig. 50. Sombras añadidas en tonos grises, para dar volumen.



Fig. 51. Sinestesia cromática, añadida en una zona clave del dibujo. (Destacando la escena del crimen).

Una vez que ya tenía las ilustraciones listas, las mandé a imprimir. En un papel A3, (los dibujos estaban dispuestos en la mitad del papel así que miden

menos que un A3), en un papel fotográfico, para que tuvieran calidad y un grosor que permitiera a los dibujos quedarse rectos, una vez dispuestos en la caja.

A partir de las impresiones, comencé a recortar el cuadrado del dibujo, para disponerlo en las cajas. Los dibujos acabaron midiendo 24 x 24, 2 cm. Con el cuadrado resultante, comencé a recortar con un cúter de precisión las zonas blancas vacías, para ordenar las ilustraciones unas detrás de otras y conseguir ese efecto tridimensional al poder observar la ilustración que hay detrás.

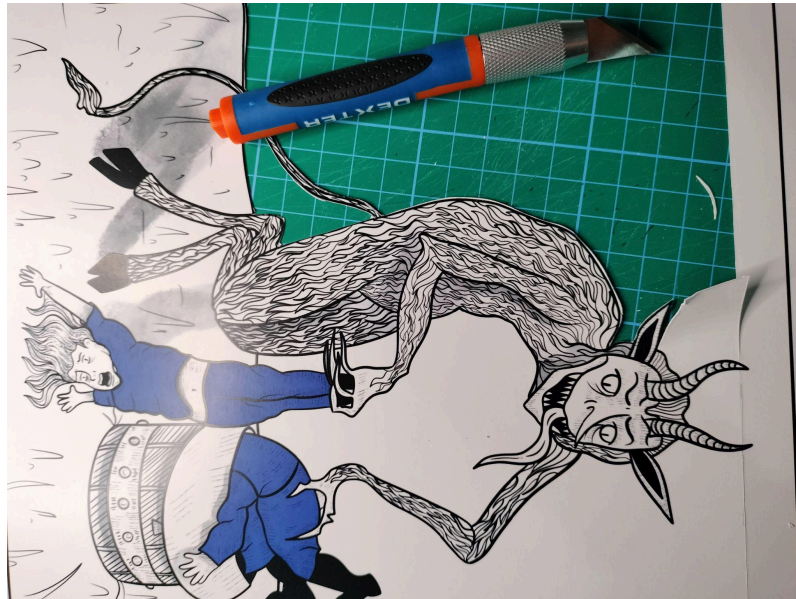


Fig. 52. Recortando con el cutter de precisión las ilustraciones.



Fig. 53. Recortando con el cutter de precisión las ilustraciones.

Con las medidas de las ilustraciones ya podía calcular las medidas que tendrían las cajas. Las cajas están conformadas por cuatro maderas, dos a los lados, una para la base y otra para el fondo. Y a su vez, cuentan con pequeños listones a lo largo de los lados que sujetan las ilustraciones. Este es el boceto de las medidas que realicé en digital también:

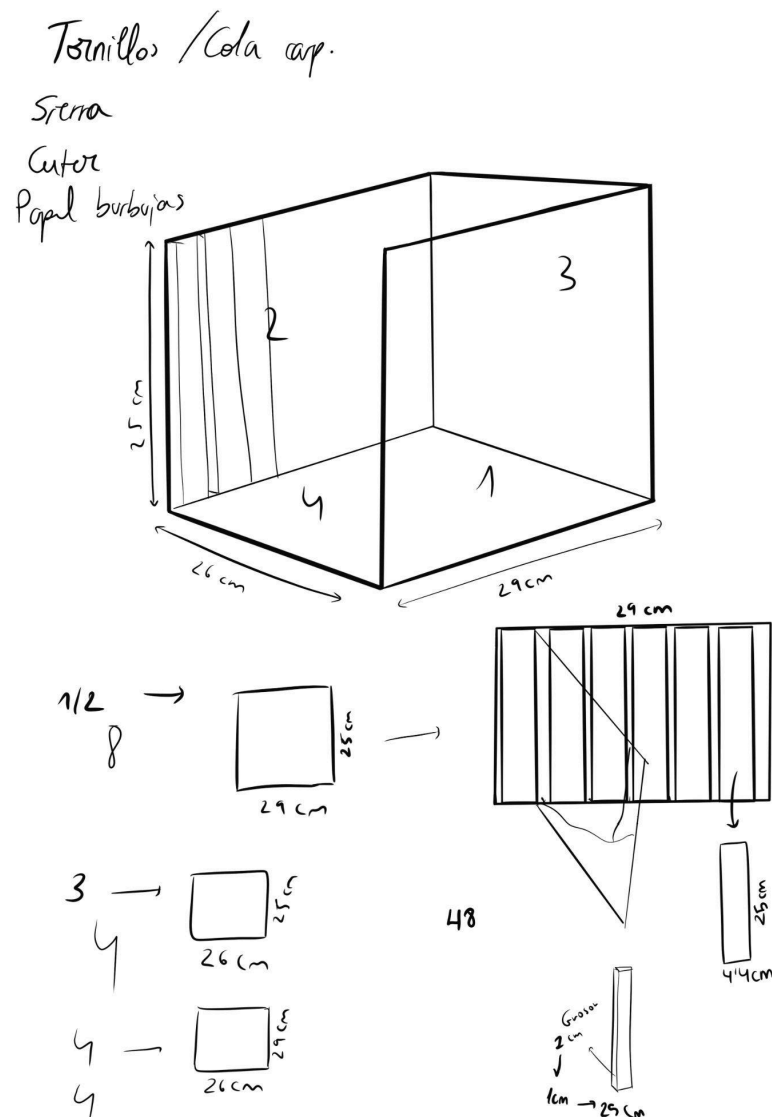


Fig. 54. Bocetos de las medidas de la caja.

Con las medidas establecidas me dirigí a Leroy Merlín para comprar los tabloncillos de madera, y así comenzar con la construcción de las cajas. Las maderas seleccionadas son de contrachapado que tenían la siguiente medida: 500x300x10MM, pero en la misma tienda los cortaron con las medidas que yo quería. Después necesitaba unos listones finos y largos que servirían para sujetar las ilustraciones dentro de la caja, estos listones tenían una medida de 4,4 cm de

ancho y 2,40 m de largo. Necesitaba 48 listones por lo que tuve que comprar seis de los que vendían en tienda. Estos no lo cortaban dentro de la misma, por lo tanto tuve que comprar una caladora y cortarlos en trozos de 25 cm.



Fig. 55. Tablas de contrachapado.



Fig. 56. Listones.



Fig. 57. Caladora utilizada para cortar la madera.



Fig. 58. Cortando los listones con la caladora.

Para construir las cajas, en primer lugar pegué los 48 listones de madera que van en el interior de la caja, los que sujetan los dibujos, cada caja cuenta con 12 listones. Seguidamente uní con cola de madera los tablones, de los lados, la base y el fondo. Y por último inserté tornillos en las esquinas de las uniones de cada tablón, para evitar que se desmonten.



Fig. 59. La cola dispuesta en la superficie para pegar los listones.



Fig. 60. Listones colocados y pegados en los tablones de los lados de las cajas.



Fig. 61. Insertando tornillos en las esquinas de los tablones.



Fig. 62. Resultado final de la caja.

En cuanto finalicé la construcción de las cajas sólo quedaba el último paso, insertar las ilustraciones dentro de las mismas. Al final con el resultado, es posible manejar fácilmente las ilustraciones que se encuentran dentro de las cajas, por lo tanto se invita al público a interactuar con las mismas, cambiándolas de lugar, y así permitiéndoles crear su propia historia.

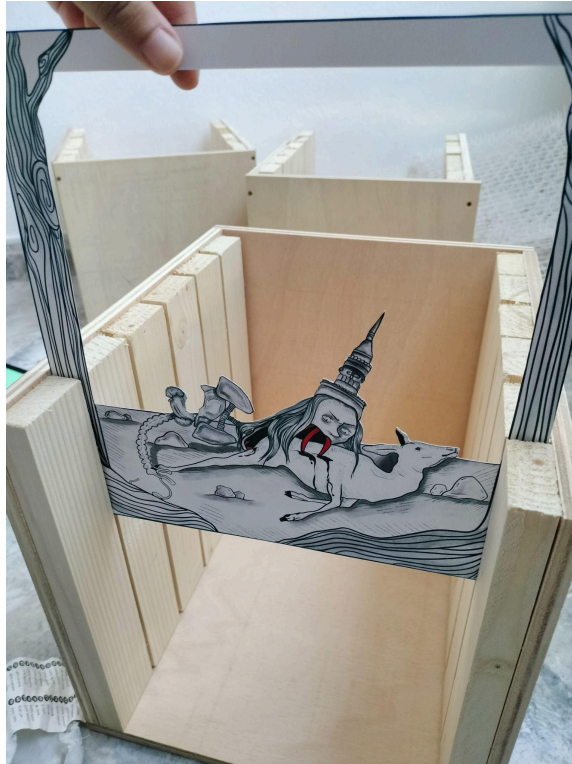


Fig. 63. Insertando la ilustración en la caja.

7.2. Resultado final



Fig. 64. Diorama La Llorona.



Fig. 65. Diorama de La Llorona junto a su QR.



Fig. 66. Diorama de Krasue.



Fig. 67. Diorama de Krasue junto a su QR.



Fig. 68. Diorama de Krampus.



Fig. 69. Diorama de Krampus junto a su QR.



Fig. 70. Diorama de El Silbón.



Fig. 71. Diorama de El Silbón junto a su QR.

Fotografías detalle



Fig. 72. Detalles del diorama de Krampus.



Fig. 73. Detalles del diorama de Krasue.



Fig. 74. Detalles del diorama de El Silbón.



Fig. 75. Detalles del diorama de La Llorona.

8. Conclusión

Un tema tan importante como es el de las leyendas, es imprescindible tratarlo, en todos los ámbitos del arte. Son grandes historias que pertenecen a nuestra memoria colectiva y han marcado a todas las generaciones. Por ello debemos conservarlas y difundirlas, por el hecho de que gracias a ellas podemos adentrarnos en la cultura y el folklore de diversos países. En este proyecto se difunden leyendas de países como México o Camboya, en un formato cautivador y ofreciendo una renovada perspectiva, aportando una experiencia inmersiva que va más allá de la tradición oral. Las cuatro leyendas que forman parte de este trabajo son las más reconocidas del país del que provienen, e incluso la mayoría son conocidas en todo el mundo. Las leyendas son las siguientes: El Silbón, Krampus, Krasue y La Llorona, son historias que no deben caer en el olvido, y es necesario que se conozcan todas sus versiones de origen, debido a que son todas muy interesantes y la mayoría no se conocen.

A través de este formato de caja narrativa o diorama y la utilización del color en determinadas zonas, se ofrece una nueva visión de estas historias que con el paso de los años algunas se pierden o se distorsionan. Gracias a la sinestesia puedo añadir un toque personal en las ilustraciones, conectar aún más con la historia, generar emociones y establecer un puente emocional entre el espectador, la obra y la historia. Las cajas narrativas me permiten llevar a la historias a una dimensión más allá del texto o de la difusión oral, atrayendo la atención del espectador, que, con la tridimensionalidad de la escena se verá cautivado.

Cada una de las cajas narrativas recogen en un espacio reducido historias con una inmensa riqueza cultural, a través de un enfoque innovador que enriquece la narrativa visual y ofrece una experiencia más inmersiva y reflexiva para el público. Este trabajo invita al espectador a indagar en las tradiciones culturales, valorando el folklore, reflexionando sobre la importancia de conocer estas historias tan importantes en nuestro día a día, considerando que con ellas podemos conocernos más a nosotros mismos y al mundo que nos rodea.

Gracias al desarrollo de este trabajo fin de máster, he alcanzado un conocimiento acerca del folklore de varios países, tan diferentes entre sí, algunas de las leyendas ya las conocía pero he descubierto su origen, que me ha permitido conocer los modos de comportamiento de los diferentes países, las preocupaciones que tienen o tenían las sociedades que se reflejan en los sucesos de las historias. Por otra parte, la aplicación del fenómeno de la sinestesia en la obra, me ha permitido profundizar en este tema tan interesante, que, aunque no es algo que se estudie normalmente, considero que tiene gran importancia debido a que nos conecta con nuestros sentidos, emociones y experiencias, además que el color y su lenguaje es utilizado en diversos medios como herramienta de persuasión, llegando a crear un

lenguaje que es capaz de controlar nuestras emociones y condicionar nuestro comportamiento.

Para llevar a cabo las ilustraciones me hubiera gustado usar técnicas tradicionales para captar una esencia más auténtica, en un principio iba a ser así, pero tras reflexionar sobre ello me di cuenta que iba a ser complicado ya que las ilustraciones están cortadas a mano con cutter de precisión y si ocurre cualquier error, debía de repetir la ilustración, si hubiese un tiempo más extendido lo hubiese hecho de esa forma. No obstante, considero que es un proyecto muy auténtico, hecho desde el principio hasta el final a mano, construyendo desde cero mis propias cajas, adaptándolas a mis propias ilustraciones, ideando escenarios tridimensionales que contaran historias complejas dentro de un pequeño espacio, y que, a su vez generan emociones a través del color utilizado en ellas. Por lo tanto creo que he conseguido realizar una obra que aporta una perspectiva única e innovadora de cuatro leyendas tenebrosas, a la par que impresionantes.

9. Bibliografía y webgrafía

Chufani Zendejas, J. (Coord.) (2006). *Antología de mitos, leyendas y fábulas clásicas*: (ed.). México, D.F, Ediciones y Gráficos Eón. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.k.ull.es/es/ereader/bull/117793?page=32>.

DuPée, M. C. (2022). *A Scary Little Christmas: A History of Yuletide Horror Films, 1972-2020*. Estados Unidos: McFarland, Incorporated, Publishers.

Franco, M. (2001). *Diccionario de fantasmas, misterios y leyendas de Venezuela*. Venezuela: El Nacional.

Galván, J. (2014). *They Do What? A Cultural Encyclopedia of Extraordinary and Exotic Customs from Around the World*. Estados Unidos: ABC-CLIO.

González Muñoz, J. (2013). *Los Espantos de La Sabana: Leyendas y Religiosidad de Los Llanos Venezolanos*. Horizonte (Belo Horizonte, Brazil) 11.30: 572–592. Print.

Martos Núñez, E. (2007). *Cuentos y leyendas tradicionales: teoría, textos y didáctica*: (ed.). Cuenca, Spain: Ediciones de la Universidad de Castilla-La Mancha. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.k.ull.es/es/ereader/bull/54955?page=20>.

Martínez Rodríguez, J. A. y Morillas Caro, F. (2021). *El derecho natural y el reinado de Edipo rey*: (ed.). Barcelona, J.M. BOSCH EDITOR. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.k.ull.es/es/ereader/bull/191105?page=64>.

Pérez Tornero, J. M. (Il.) (2014). *Viajar a través de las leyendas*: (ed.). Barcelona, Spain: Editorial UOC. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.k.ull.es/es/ereader/bull/57638?page=14>.

Sanz, J. C. (2009). *El lenguaje del color : sinestesia cromática en poesía y arte visual* / ([Nueva ed. act. y amp.]). H. Blume,.

Varios, A. (2020). *Mitos y leyendas de Europa: (1 ed.)*. Editorial Verbum, S. L. Recuperado de <https://elibro-net.accedys2.bbt.k.ull.es/es/ereader/bull/257995?page=10>.

Vicki L. Ruiz y Korrol, Virginia Sánchez. (2006). *Las latinas en los Estados Unidos, conjunto: A Historical Encyclopedia*. Indiana University Press.
<http://ebookcentral.proquest.com/lib/bull-ebooks/detail.action?docID=273933>.

Zubiria, E. (2022). *Tailandia: historias que un tailandés nunca te contará*. España: Editorial Libros.com.

Webgrafía

Brice Felipe, L. (2019). *Fantasmas tailandeses: un temor arraigado*. Muy interesante. (consultado el 12/05/2024).
<https://www.muyinteresante.com.mx/leyendas-de-terror/5114.html>

Osorno Prieto, A. (2006). *Bestiario latinoamericano (XIV). El Silbón*. Rinconete (consultado el 17/04/2024)
https://cvc.cervantes.es/el_rinconete/anteriores/marzo_06/31032006_02.htm

Ramón Alonso Pereira, J. (2013). *Los Dioramas de Le Corbusier = Le Corbusier's Dioramas*. Cuadernos de Proyectos Arquitectónicos, (4), 80–87. (consultado el 14/05/2024) <https://oa.upm.es/49551/>

10. Listado de las imágenes

Fig.1. E. Pérez, C. (2007). Llanos de Portuguesa. Fuente:
https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:LLanos_de_Portuguesa.jpg

Fig.2. Auxiliadora Ramírez, M. (2007). Representación de El Silbón en el parque temático la Venezuela de Antier, estado Mérida. Fuente:
https://es.wikipedia.org/wiki/El_Silb%C3%B3n#/media/Archivo:El_Silb%C3%B3n.JPG

Fig. 3. El Silbón orígenes. (película). Fuente:
<https://www.filmaffinity.com/es/film881242.html>

Fig. 4. Studio Freak. (2014). Fantasmagorías. El Silbón. (corto animado). Fuente:
<https://vimeo.com/141674905>

Fig. 4. Tarjeta de felicitación navideña del siglo XX. Fuente:
https://es.wikipedia.org/wiki/Krampus#/media/Archivo:Gruss_vom_Krampus.jpg

Fig. 5. Ilustración de 1800 que muestra a Krampus visitando a un niño. Fuente:

https://es.wikipedia.org/wiki/Krampus#/media/Archivo:Nikolaus_krampus.jpg

Fig. 6. Skin de Krampus en el videojuego Dead by Daylight. (2020). Fuente:

https://deadbydaylight.fandom.com/wiki/Evan_MacMillan/The_Krampus

Fig. 7. Estatua de la Llorona, en la zona de Chinampas, Xochimilco, Ciudad de México. Fuente:

https://es.wikipedia.org/wiki/Archivo:Estatua_de_la_Llorona.JPG

Fig. 8. The curse of La Llorona. (2019) Producida por James Wan y dirigida por Michael Chaves. (Película). Fuente: <https://www.filmaffinity.com/es/film700740.html>

Fig. 9. Studio Freak. (2014). Fantasmagorías. La Llorona. (corto animado). Fuente: <https://vimeo.com/197243406>

Fig. 10. Diorama mostrando la vida cotidiana en una aldea precolombina, Sala El Día, Museo del Jade y de la Cultura Precolombina, San José, Costa Rica. Fuente: https://es.m.wikipedia.org/wiki/Archivo:Vida_Cotidiana_Diorama_Museo_Jade_INS_CRI_01_2020_4394.jpg

Fig. 11. Goya, F. (1823). Hombres leyendo. [Pintura]. Museo del Prado. Fuente: https://es.wikipedia.org/wiki/Hombres_leyendo

Fig. 12. Sanz, J. (2009). Triángulo semiótico. El lenguaje del color. Fuente: propia.

Fig. 13. Pantone 116 C. Pantone. Fuente:

<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/116-C>

Fig. 14. Violet C. Pantone. Fuente:

<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/violet-c>

Fig. 15. 18-1559 TCX Red Alert. Pantone. Fuente:

<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/18-1559-TCX>

Fig. 16. 16-6138 TCX. Kelly Green. Fuente:

<https://www.pantone.com/eu/es/color-explorer/16-6138-TCX>

Fig. 17. Miller, F. (1991). *Tomo 1*. (cómic). Fuente:

<https://www.hobbyconsolas.com/reviews/city-frank-miller-review-tomo-integral-1-95260>

Fig. 18. Miller, F. (2005). *Sin City (ciudad del pecado)*. (película). Fuente: <https://elseptimoarte.wordpress.com/2007/01/04/sin-city-rodriguez-miller-y-un-invitado-de-primer/>

Fig. 19. Gorey, E. (1963). *Los pequeños macabros*. (Libro). Libros del Zorro Rojo (2010). Barcelona. Fuente: propia.

Fig. 20. Gorey, E. (1963). *Los pequeños macabros*. (Libro). Libros del Zorro Rojo (2010). Barcelona. Fuente: propia.

Fig. 21. Aksenova, D. (2019). *Azure Dragon of the East*. (Bolígrafo y tinta). Fuente: <https://dariaaksenova.com/narrative-shadowboxes>

Fig. 22. Aksenova, D. (2019). *Rusalka*. (Bolígrafo y tinta). Fuente: <https://dariaaksenova.com/narrative-shadowboxes>

Fig. 23. (2023). *El purgatorio*. (Bolígrafo y papel). Fuente: propia.

Fig. 24. (2023). *El purgatorio*. (Bolígrafo y papel). Fuente: propia.

Fig. 25. Mapa del mundo que indica el país al que pertenece cada leyenda. Elaboración propia. Fuente: propia.

Fig. 26. Apuntes de la leyenda realizados en Procreate. Fuente: propia.

Fig. 27. Boceto del personaje de la historia colocado en la derecha para dejar ver las demás imágenes de atrás. Padre del protagonista saliendo a cazar, sin nada en las manos. Fuente: propia.

Fig. 28. El personaje del Silbón, manda a su padre a cazar. Fuente: propia.

Fig. 29. Aparece la figura del padre en el suelo, con una herida en la que se pueden observar las tripas. Fuente: propia.

Fig. 30. Se encuentra el hijo atado a un árbol con heridas en la espalda. Fuente: propia.

Fig. 31. La figura de el Silbón camina por el campo, perseguida por el perro de la muerte. Fuente: propia.

Fig. 32. San Nicolás y Krampus observan a un niño desde la ventana. Fuente: propia.

Fig. 33. Krampus con sus ramas para castigar a los niños. Fuente: propia.

Fig. 34. Krampus robando regalos de navidad. Fuente: propia.

Fig. 35. Krampus está secuestrando a un niño y una niña. Fuente: propia.

Fig. 36. Krampus cocinando a los niños. Fuente: propia.

Fig. 37. La princesa con un miembro de la nobleza de camino a su casamiento. Fuente: propia.

Fig. 38. Lih, A. (2004). Angkor Wat temple. Fuente:
https://es.wikipedia.org/wiki/Angkor_Wat#/media/Archivo:Angkor_wat_temple.jpg

Fig. 39. La princesa siendo quemada en la hoguera. Fuente: propia.

Fig. 40. Bruja que prepara el hechizo para la princesa. Fuente: propia.

Fig. 41. La princesa agoniza después de ser quemado su cuerpo. Fuente: propia.

Fig. 42. Espíritu de Krasue devorando un ciervo. Fuente: propia.

Fig. 43. Hernán Cortés y La Malinche juntos en México. Fuente: propia.

Fig. 44. La Malinche con su hijo triste ya que las personas llaman a sus hijos mestizos. Fuente: propia.

Fig. 45. Hombre llevando a los hijos de La Malinche en una carreta para ser vendidos como esclavos. Fuente: propia.

Fig. 46. La Malinche ahogando a sus hijos. Fuente: propia.

Fig. 47. La Malinche ya convertida en La Llorona vagando en el río. Fuente: propia.

Fig. 48. Repaso del dibujo. Fuente: propia.

Fig. 49. Añadido de textura con líneas. Fuente: propia.

Fig. 50. Sombras añadidas en tonos grises, para dar volumen. Fuente: propia.

Fig. 51. Sinestesia cromática, añadida en una zona clave del dibujo. (Destacando la escena del crimen). Fuente: propia.

Fig. 52. Recortando con el cutter de precisión las ilustraciones. Fuente: propia.

Fig. 53. Recortando con el cutter de precisión las ilustraciones. Fuente: propia.

Fig. 54. Bocetos de las medidas de la caja. Fuente: propia.

Fig. 55. Tablas de contrachapado. Fuente: propia.

Fig. 56. Listones. Fuente: propia.

Fig. 57. Caladora utilizada para cortar la madera. Fuente: propia.

Fig. 58. Cortando los listones con la caladora. Fuente: propia.

Fig. 59. La cola dispuesta en la superficie para pegar los listones. Fuente: propia.

Fig. 60. Listones colocados y pegados en los tablones de los lados de las cajas. Fuente: propia.

Fig. 61. Insertando tornillos en las esquinas de los tablones. Fuente: propia.

Fig. 62. Resultado final de la caja. Fuente: propia.

Fig. 63. Insertando la ilustración en la caja. Fuente: propia.

Fig. 64. Diorama de La Llorona. Fuente: propia.

Fig. 65. Diorama de La Llorona junto a su QR. Fuente: propia.

Fig. 66. Diorama de Krasue. Fuente: propia.

Fig. 67. Diorama de Krasue junto a su QR. Fuente: propia.

Fig. 68. Diorama de Krampus. Fuente: propia.

Fig. 69. Diorama de Krampus junto a su QR. Fuente: propia.

Fig. 70. Diorama de El Silbón. Fuente: propia.

Fig. 71. Diorama de El Silbón junto a su QR. Fuente: propia.

Fig. 72. Detalles del diorama de Krampus. Fuente: propia.

Fig. 73. Detalles del diorama de Krasue. Fuente: propia.

Fig. 74. Detalles del diorama de El Silbón. Fuente: propia.

Fig. 75. Detalles del diorama de La Llorona. Fuente: propia.

Fig. 76. QR El Silbón. Fuente: propia.

Fig. 77. QR Krampus. Fuente: propia.

Fig. 78. QR Krasue. Fuente: propia.

Fig. 79. QR La Llorona. Fuente: propia.

Fig. 80. La leyenda de El Silbón, primera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 81. La leyenda de El Silbón, segunda ilustración. Fuente: propia.

Fig. 82. La leyenda de El Silbón, tercera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 83. La leyenda de El Silbón, cuarta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 84. La leyenda de El Silbón, quinta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 85. La leyenda de Krampus, primera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 86. La leyenda de Krampus, segunda ilustración. Fuente: propia.

Fig. 87. La leyenda de Krampus, tercera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 88. La leyenda de Krampus, cuarta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 89. La leyenda de Krampus, quinta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 90. La leyenda de Krasue, primera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 91. La leyenda de Krasue, segunda ilustración. Fuente: propia.

Fig. 92. La leyenda de Krasue, tercera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 93. La leyenda de Krasue, cuarta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 94. La leyenda de Krasue, quinta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 95. La leyenda de La Llorona, primera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 96. La leyenda de La Llorona, segunda ilustración. Fuente: propia.

Fig. 97. La leyenda de La Llorona, tercera ilustración. Fuente: propia.

Fig. 98. La leyenda de La Llorona, cuarta ilustración. Fuente: propia.

Fig. 99. La leyenda de La Llorona, quinta ilustración. Fuente: propia.

11. Anexo

11.1. Códigos QR.

Para que todos los espectadores que visualicen las obras conozcan la historia de las leyendas, he realizado cuatro códigos QRs, los cuales contienen el texto de la historia. He diseñado unas tarjetas que son colocadas al lado de cada caja, en las que se visualiza al personaje y su nombre, y por detrás se encuentra situado el código QR. Con este formato, que es muy usado en los últimos años, las historias pueden ser difundidas con más rapidez y de manera más efectiva que escritas a mano.



Fig. 76. QR El Silbón.



Fig. 77. QR Krampus.



Fig. 78. Qr Krasue.



Fig. 79. QR La Llorona.

11.2. Ilustraciones definitivas y ficha técnica de la obra



Fig. 80. La leyenda de El Silbón, primera ilustración.

Título: El Silbón

Año: 2024

Dimensiones: en digital: (3508 x 4961 px), en físico: 24 x 25 cm.

Tipo de papel: impresión en papel fotográfico

Técnica: digital



Fig. 81. La leyenda de El Silbón, segunda ilustración.



Fig. 82. La leyenda de El Silbón, tercera ilustración.

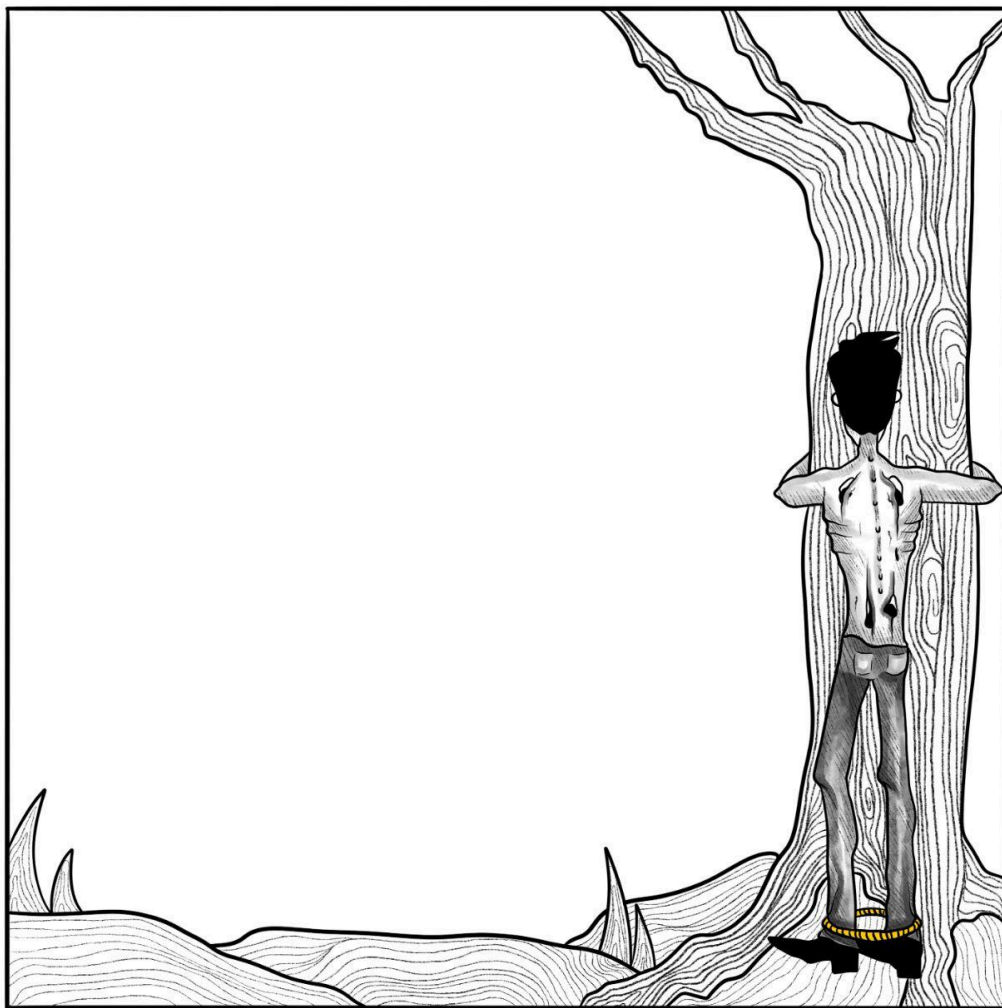


Fig. 83. La leyenda de El Silbón, cuarta ilustración.



Fig. 84. La leyenda de El Silbón, quinta ilustración.

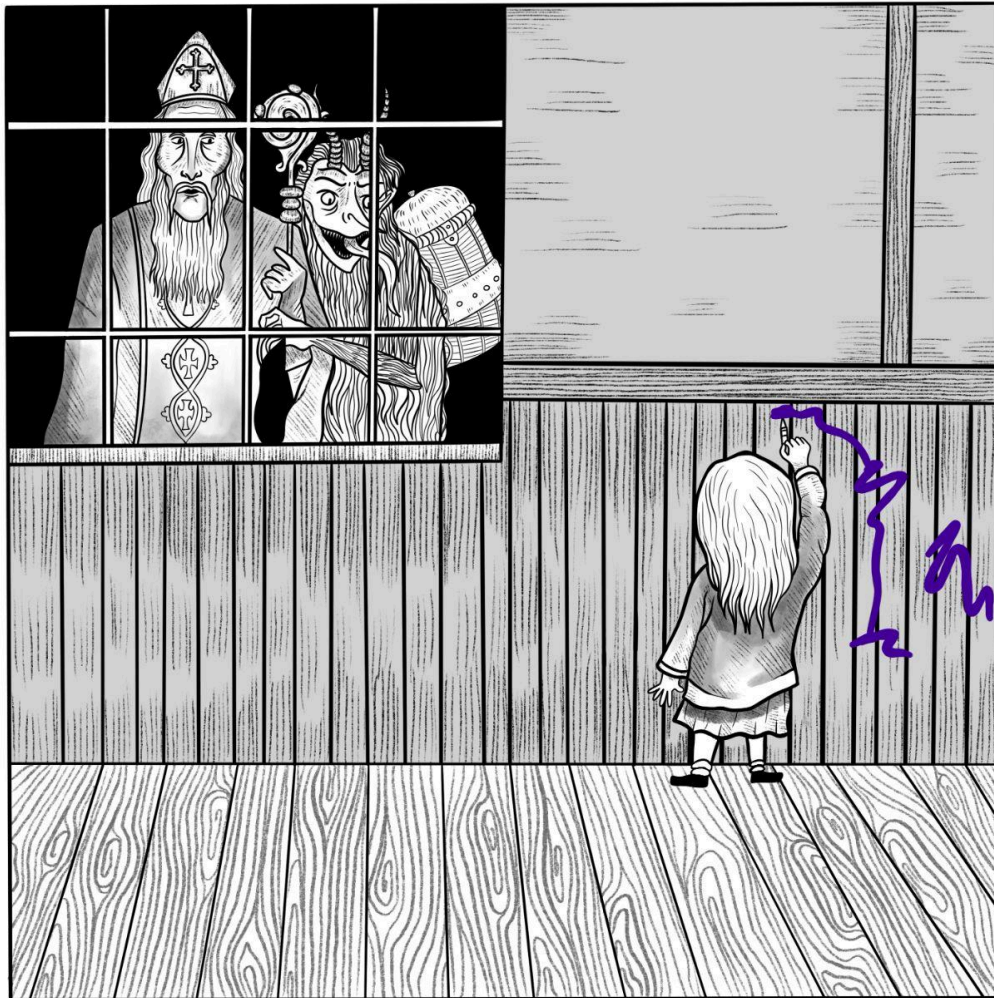


Fig. 85. La leyenda de Krampus, primera ilustración.

Título: Krampus

Año: 2024

Dimensiones: en digital: (3508 x 4961 px), en físico: 24 x 25 cm.

Tipo de papel: impresión en papel fotográfico

Técnica: digital



Fig. 86. La leyenda de Krampus, segunda ilustración.



Fig. 87. La leyenda de Krampus, tercera ilustración.



Fig. 88. La leyenda de Krampus, cuarta ilustración.



Fig. 89. La leyenda de Krampus, quinta ilustración.



Fig. 90. La leyenda de Krasue, primera ilustración.

Título: Krasue

Año: 2024

Dimensiones: en digital: (3508 x 4961 px), en físico: 24 x 25 cm.

Tipo de papel: impresión en papel fotográfico

Técnica: digital



Fig. 91. La leyenda de Krasue, segunda ilustración.

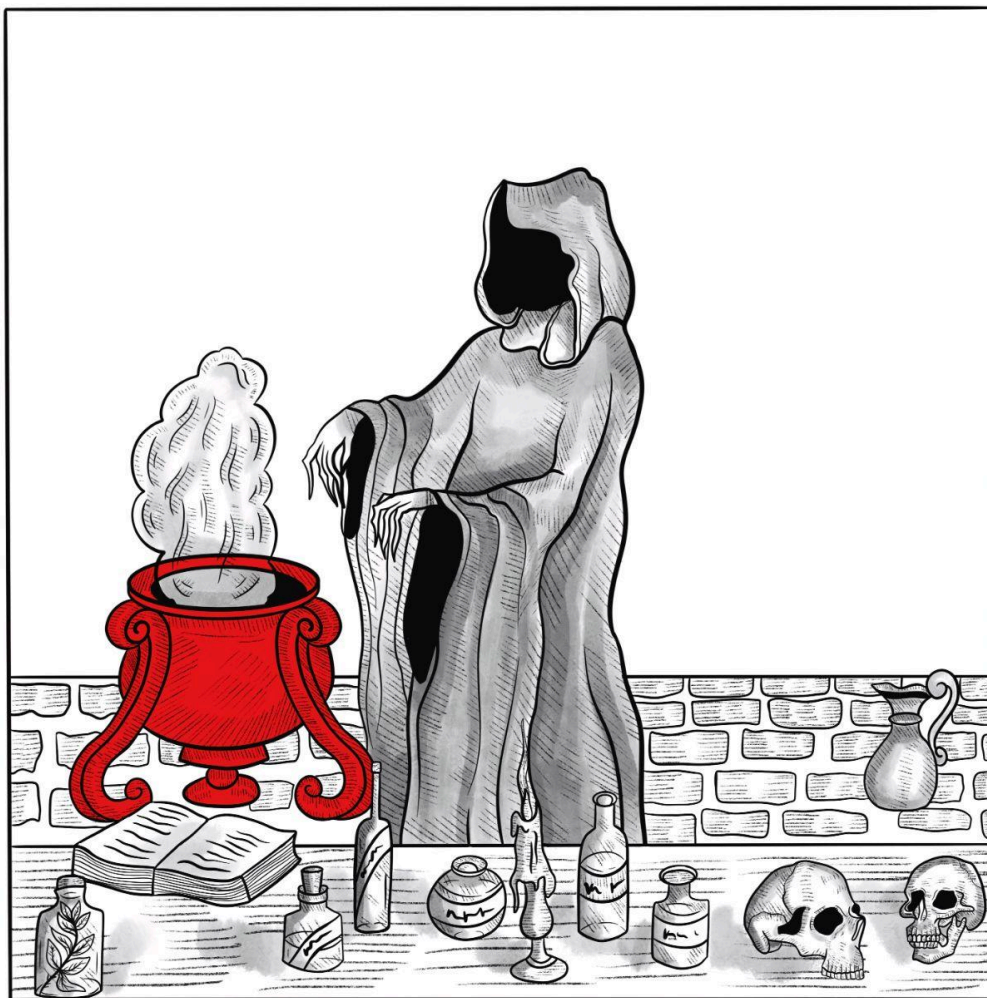


Fig. 92. La leyenda de Krasue, tercera ilustración.



Fig. 93. La leyenda de Krasue, cuarta ilustración.



Fig. 94. La leyenda de Krasue, quinta ilustración.



Fig. 95. La leyenda de La Llorona, primera ilustración.

Título: La Llorona

Año: 2024

Dimensiones: en digital: (3508 x 4961 px), en físico: 24 x 25 cm.

Tipo de papel: impresión en papel fotográfico

Técnica: digital



Fig. 96. La leyenda de La Llorona, segunda ilustración.

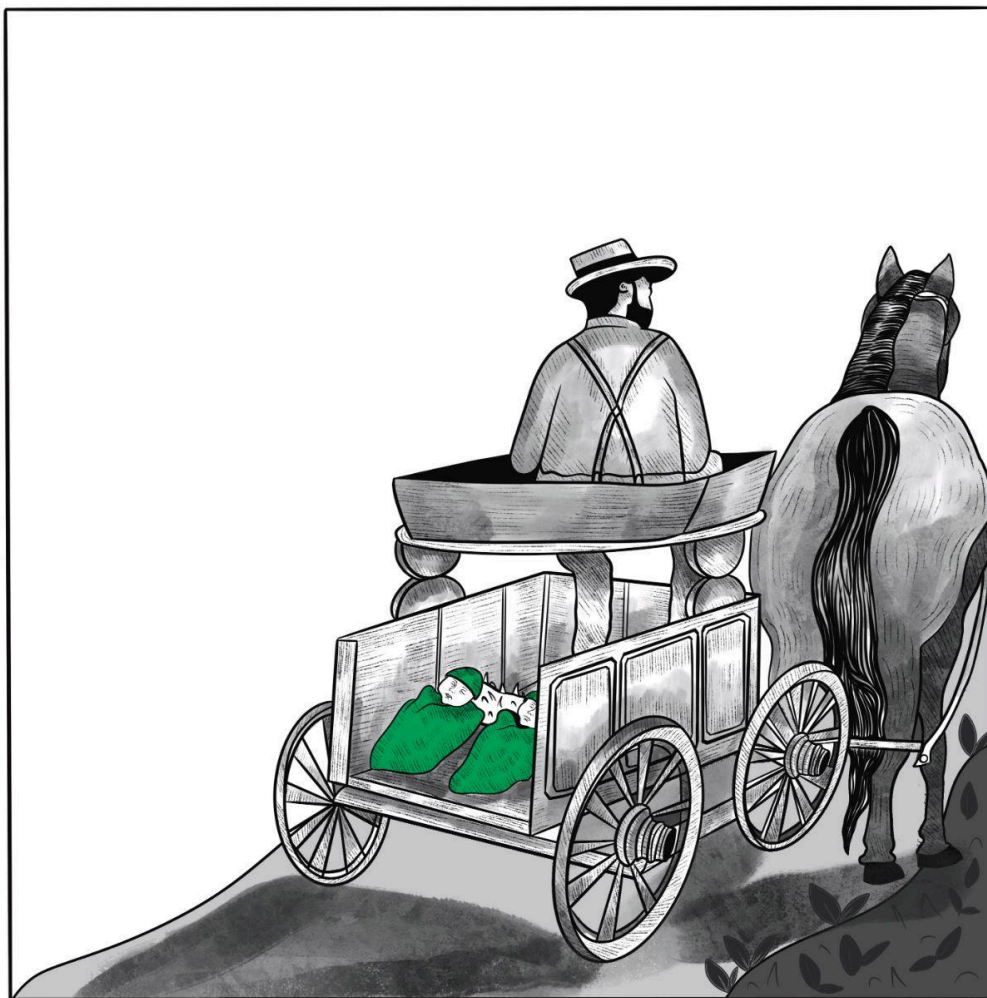


Fig. 97. La leyenda de La Llorona, tercera ilustración.



Fig. 98. La leyenda de La Llorona, cuarta ilustración.



Fig. 99. La leyenda de La Llorona, quinta ilustración.

11.3. Ficha técnica de las cajas.



Título: Diorama de La Llorona

Año: 2024

Dimensiones: 29x26x25 cm.

Material: madera de contrachapado e ilustraciones impresas en papel fotográfico.

Técnica: ilustraciones en digital.



Título: Diorama de Krasue.

Año: 2024

Dimensiones: 29x26x25 cm.

Material: madera de contrachapado e ilustraciones impresas en papel fotográfico.

Técnica: ilustraciones en digital.



Título: Diorama de Krampus.

Año: 2024

Dimensiones: 29x26x25 cm.

Material: madera de contrachapado e ilustraciones impresas en papel fotográfico.

Técnica: ilustraciones en digital.



Título: Diorama de El Silbón.

Año: 2024

Dimensiones: 29x26x25 cm.

Material: madera de contrachapado e ilustraciones impresas en papel fotográfico.

Técnica: ilustraciones en digital.