

Bestiarios Santandereanos

María Paula Rincón Villamizar

Trabajo de Grado para Optar al Título de Maestra en Artes Plásticas

Director:

Roger Edgardo Diaz Carreño

Magister En Filosofía

Universidad Industrial De Santander

Instituto De Proyección Regional Y Educación A Distancia IPRED

Facultad de

Escuela de

Programa De Artes Plásticas

Bucaramanga

2023

### **Agradecimientos**

Quiero agradecer la ayuda de muchas personas que me han apoyado y me han dado la mano para poder llevar a cabo este proyecto, sin la ayuda de estas personas, estaría muy perdida; agradezco la ayuda de mi amiga Stefany por ayudarme en la intervención digital. Agradezco a Isabella Arenas por aconsejarme y guiarme acerca de las piezas, su opinión ha valido mucho la pena, y por supuesto, en escucharme acerca de mis inquietudes del trabajo para brindarme buenos consejos. A mi abuelo David por prestarme su libro por más de un año Colores al vuelo para este proyecto. A mi tía por ayudarme con el mapa, y también quiero agradecerle a una persona muy importante para mí porque sin él, este trabajo seguiría inconcluso, a mi hermano Benjamín Rincón, por echarme una mano con al menos cuatro (4) de mis piezas, por guiarme en ellas, en dar ese detalle que tiene, por incluir ese toque real para creer que los bestiarios de verdad existen cuando en realidad no, por darme esa ayuda sin ningún problema y con todo el gusto.

## Tabla de Contenido

Introducción.....	10
1. Objetivos.....	13
1.1 Objetivo General.....	13
1.2 Objetivos Específicos.....	13
2. Antecedentes y Posición del Bestiario.....	14
2.1 Concepto de bestiario.....	16
3. Criaturas surgidas de la capacidad creativa del ser humano.....	18
4. Bestiarios Fantásticos.....	23
4. Alteraciones morfológicas por las intervenciones humanas.....	28
5. Conclusiones.....	74
6. Recomendaciones.....	74
Referencias Bibliográficas.....	76
Apéndices.....	77

**Lista de Figuras**

Figura 1. <i>Perro Cerbero</i> .....	19
Figura 2. <i>Drawing of Buckbeak the hippogriff by Jim Kay, for The Prisoner of Azkaban</i> .....	20
Figura 3. <i>Representación Zodiacal del Cáncer</i> .....	21
Figura 4. <i>Representación de Capricornio</i> .....	22
Figura 5. <i>Piscis</i> .....	22
Figura 6. <i>Leo</i> .....	23
Figura 7. <i>Lepidophila Sarguirusdipus</i> .....	24
Figura 8. <i>Filoserpertus Dasytridactyla, 44 x 52 cm</i> .....	24
Figura 9. <i>Criaturas del Bosque seco</i> .....	25
Figura 10. <i>El Sepaduco</i> .....	26
Figura 11. <i>La Tagamosa</i> .....	26
Figura 12. <i>El Hirciuero</i> .....	27
Figura 13. <i>El Gualaro</i> .....	27
Figura 14. <i>El Chausipo</i> .....	28
Figura 15. <i>El pug</i> .....	30
Figura 16. <i>La cucaracha</i> .....	30
Figura 17. <i>La tortuga</i> .....	31
Figura 18. <i>Pollo de engorde</i> .....	32
Figura 19. <i>El pez</i> .....	33
Figura 20. <i>Película: Mini Espías 2: La Isla de los Sueños Perdidos</i> .....	34
Figura 21. <i>Mapa de España con las criaturas mitológicas de Bestiario de tierra y tinta</i> .....	35

Figura 22. <i>Materiales</i> .....	36
Figura 23. <i>Boceto 1°</i> .....	37
Figura 24. <i>Boceto 2°</i> .....	37
Figura 25. <i>Boceto 3°</i> .....	38
Figura 26. <i>Atralda Venenosa</i> .....	38
Figura 27. <i>Atralda Venenosa Enmarcada</i> .....	39
Figura 28. <i>Boceto 4°</i> .....	41
Figura 29. <i>Boceto 5°</i> .....	41
Figura 30. <i>Boceto 6°</i> .....	42
Figura 31. <i>Boceto 7°</i> .....	42
Figura 32. <i>Boceto 8°</i> .....	43
Figura 33. <i>Bejuchara de lluvia</i> .....	43
Figura 34. <i>Bejuchara de Lluvia Enmarcada</i> .....	44
Figura 35. <i>Boceto 9°</i> .....	45
Figura 36. <i>Boceto 10°</i> .....	46
Figura 37. <i>Ladrerder Gambake</i> .....	47
Figura 38. <i>Ladrader Gambake Enmarcado</i> .....	48
Figura 39. <i>Boceto 11°</i> .....	50
Figura 40. <i>Boceto 12°</i> .....	51
Figura 41. <i>Boceto 13°</i> .....	52
Figura 42. <i>Coleranos Perijá</i> .....	53
Figura 43. <i>Coleranos Perijá Enmarcada</i> .....	54
Figura 44. <i>Boceto 14°</i> .....	56

Figura 45. <i>Boceto 15°</i> .....	56
Figura 46. <i>Boceto 16°</i> .....	57
Figura 47. <i>Saloral Leñosos</i> .....	58
Figura 48. <i>Saloral Leñosos Enmarcado</i> .....	59
Figura 49. <i>Boceto 17°</i> .....	60
Figura 50. <i>Boceto 18°</i> .....	61
Figura 51. <i>Bargecko</i> .....	62
Figura 52. <i>Bargecko Enmarcado</i> .....	63
Figura 53. <i>Boceto 19°</i> .....	64
Figura 54. <i>Boceto 20°</i> .....	65
Figura 55. <i>Toche Cristal de Santander</i> .....	66
Figura 56. <i>Toche Cristal de Santander Enmarcado</i> .....	67
Figura 57. <i>Boceto 1°</i> .....	68
Figura 58. <i>Boceto 2°</i> .....	69
Figura 59. <i>Boceto 3°</i> .....	69
Figura 60. <i>Boceto 4°</i> .....	70
Figura 61. <i>Boceto 5°</i> .....	70
Figura 62. <i>Mapa de Santander</i> .....	71
Figura 63. <i>Impresión en Vinilo</i> .....	72
Figura 64. <i>Mapa en Vinilo Adhesivo</i> .....	73

**Lista de Apéndices**

Apéndice A. <i>Contenido del trabajo de grado</i> .....	77
Apéndice B. <i>Libro Colores al Vuelo</i> .....	77
Apéndice C. <i>Santander Herpetológico</i> .....	78
Apéndice D. <i>Bocetos de práctica</i> .....	78
Apéndice E. <i>Organizando ideas</i> .....	79
Apéndice F. <i>Rana Venenosa De Santander + Caracolera Perijá +Atrapamoscas Apical = Coleranosa Perijá</i> .....	79
Apéndice G. <i>Pruebas de montaje</i> .....	83

## Glosario

**Bestiario:** Conjunto de bestias, monstruos y animales reales o fantásticos presentes en el secular imaginario colectivo, que en el arte medieval se utilizaron copiosamente como decoración interpretativa, ora en la labra (1) de la piedra y la talla de la madera, ora en la iluminación de libros y en pinturas murales.

**Centauro:** cabeza, tronco y brazos de hombre, el resto de equino; por llevar arco, a veces se le llama directamente «sagitario»; símbolo ambivalente, encarnaba la lujuria y las bajas pasiones o bien luchaba contra seres maléficos.

**Carboncillo:** Palo carbonizado que hace las veces de lápiz blando. Se utiliza para la ejecución de bocetos.

**Dragón:** en las Sagradas Escrituras es serpiente feroz con alas, pero el románico le dota también de patas; por influencia bíblica, durante la Edad Media el dragón perdió la condición benéfica que le atribuían las grandes culturas antiguas y pasó a representar el diablo, quien lanzaba fuego letal por sus fauces siempre abiertas.

## Resumen

**Título:** Bestiarios Santandereanos<sup>1\*</sup>

**Autor:** Rincón Villamizar María Paula <sup>2\*</sup>

**Palabras Clave:** Bestiario, Santander, Especies, Animales

Bestiarios Santandereanos es una propuesta artística innovadora, ya que es un proyecto que ha requerido orientación y una gran motivación y dedicación. Se inició reconociendo las especies nativas de Santander, que tiene una fauna muy diversa, con gran variedad de reptiles, anfibios y aves, algunos de ellos comunes y parecidos y otros, únicos en su especie. El concepto procura alterar las anatomías de las especies elegidas para el trabajo y realizar una “pre-configuración” en las obras ilustradoras, con el fin de crear Bestiarios.

Es importante resaltar, que se realizó una revisión exhaustiva, para elegir las siete selecciones de cada categoría y así, crear los siete bestiarios únicos. Cada una de las piezas va a tener un bestiario compaginado con un anfibio, un reptil y un ave. El proyecto se presenta en papel dúrex, consta de siete ilustraciones en dimensiones de ¼ y un mapa de Santander bidimensional, realizado en tamaño de un pliego, el cual es utilizado para ubicar los puntos de estadía de los bestiarios santandereanos. También se usaron materiales como lapicero micro-punta, pincel de tinta negra y bolígrafo blanco. El montaje se concretará con marcos y con vidrios para proteger las piezas, además se incluye paspartú, para conseguir armonía tonal y luego se colgarán en la pared.

---

<sup>1\*</sup> Trabajo de Grado

<sup>2\*</sup> Estudiante del programa artes plásticas. Instituto de Proyección Regional y Educación a Distancia. Universidad Industrial de Santander. Director: Roger Edgardo Díaz Carreño Magister En Filosofía.

### **Abstract**

**Title:** Santanderean Bestiaries<sup>3\*</sup>

**Autor:** Rincón Villamizar María Paula <sup>4\*</sup>

**Keywords:** Bestiary, Santander, Species, Animals

**Description:** Santanderean Bestiaries is an innovative artistic proposal, since it is a project that has required guidance and great motivation and dedication. It began by recognizing the native species of Santander, which has a very diverse fauna, with a great variety of reptiles, amphibians and birds, some of them common and similar and others unique in their species. The concept seeks to alter the anatomies of the species chosen for the work and perform a “pre-configuration” in the illustrative works, in order to create Bestiaries.

It is important to highlight that an exhaustive review was carried out to choose the seven selections for each category and thus create the seven unique bestiaries. Each of the pieces will have a bestiary arranged with an amphibian, a reptile and a bird. The project is presented on durex paper, consists of seven illustrations in ¼ dimensions and a two-dimensional map of Santander, made in the size of a sheet, which is used to locate the points of stay of the Santanderean bestiaries. Materials such as micro-tip pen, black ink brush and white pen were also used. The assembly will be carried out with frames and glass to protect the pieces, a mat is also included, to achieve tonal harmony and then they will be hung on the wall.

### **Introducción**

---

<sup>3\*</sup> Graduation Project

<sup>4\*</sup> Student of the plastic arts program. Institute of Regional Projection and Distance Education. Industrial University of Santander. Director: Roger Edgardo Díaz Carreño Master in Philosophy.

Bestiarios Santandereanos es una propuesta artística de exploración y descubrimiento personal sobre las especies nativas de Santander mediante la técnica de dibujo; donde se encuentran oportunidades para evaluar la creatividad propia fuera de la zona de comodidad, la audacia de crear algo distinto del mismo modo evitando proseguir los mismos patrones en otros por simple preferencia, y en no temer a hacer una cosa desconocida, tomando la decisión en trabajar específicamente con animales salvajes del departamento porque es un tema atractivo e innovador para empezar este cambio.

Sin embargo, esta propuesta no intenta desempeñarse con técnica realista, menos a color como algunos referentes que han trabajado el Bestiario con color y aproximándose al realismo, y es de anotar que la idea es contestando a la inquietud de las personas que sin color se puede presentar el realismo, pretendiendo con esto ser minimalista, práctico, intencionalmente monocromático por la manifestación del inconsciente y el individualismo.

El proyecto se lleva a cabo con el fin de elaborar bestiarios que representa la hibridación de algunas especies nativas y endémicas de Santander, mediante una exploración técnica en todo el proceso de investigación y materializando en una serie de dibujos, que expresan el estudio de dichas especies, para ser expuestas como el resultado final del trabajo de grado.

La propuesta demuestra una serie de bestiarios compuesto en siete piezas bidimensionales acoplando a un anfibio, un reptil y un ave, a causa de la amplia variedad que presentan estas categorías por ser algunos comunes y similares, mientras otros son únicos en su especie. Puede darse el caso debido a ciertos aspectos morfológicos de unas especies previamente mencionadas cobren mayor relevancia en estas obras ya que, de ninguna forma, debe haber repetición entre ellas. Entre las ilustraciones está incluido un mapa de Santander que

indica la estadía de cada bestiario. Los siete bestiarios se trazan en hojas durex, tamaño  $\frac{1}{4}$  con los materiales de pincel de tinta negra, micropunta y bolígrafo blanco para ayudar con el contraste de las obras, A su vez, estará incluido el mapa de Santander donde coopera con la ubicación de los bestiarios en el departamento, representado en un pliego de papel durex, en 70 cm de ancho por 100 cm de alto.

En Santander no solo se albergan todo tipo de reptiles, como en un principio se ha pensado, sino que también contienen anfibios y aves, tanto, que hacer una lista de todos ellos y plasmarlos para los dibujos no tendría fin y estaría sobrecargado para exponerlo en una galería. Lo malo, es que es muy interesante las especies que acoge Santander, hay muchas que son parecidas entre sí, pero a la vez, es un poco complejo de diferenciarlos, y si se tuviera que hacer un registro de la totalidad exacta de las especies que aloja Santander, sería difícil clasificar su estadística. Entonces, ¿Por qué sólo anfibios, reptiles y aves?, por lo referido anteriormente, son los más relevantes. Además, se plantea que sólo se escogen animales endémicos, pero a medida que se da la investigación, se obtuvo más información acerca de sus hábitats y en donde se establecen geográficamente hablando, habitan en otros municipios del país, Colombia.

Hay especies seleccionadas que son endémicas de Santander y otras que se encuentran en otros departamentos, de igual modo, son animales de Santander. Son especies que atraen más la atención y de interés personal, ya que, va a ser un total de 7 ilustraciones, pero lo más intrigante es ¿Cómo realizar un bestiario de animales nativos y endémicos de Santander? Al decidir por las especies seleccionadas se eligen cuáles serán fusionadas entre sí sin importar si se repiten entre endémicos o nativos.

## **1. Objetivos**

### **1.1 Objetivo General**

Crear un Bestiario monocromático inédito a través de la representación de algunas especies nativas y endémicas de Santander, con el fin de mejorar en la técnica del dibujo, explorando la creatividad y la expresión artística.

### **1.2 Objetivos Específicos**

Explorar los antecedentes de las diferentes especies de reptiles, anfibios y aves que habitan en Santander y determinar tres (3) de cada categoría, sin importar si son endémicos o no.

Caracterizar de acuerdo con la información y datos obtenidos la distribución de los animales seleccionados para la investigación de acuerdo con dos artistas específicos.

Presentar una organización clara de las creaciones artísticas, en las que se proyecte la técnica de dibujo propuesta en el proyecto de investigación.

## 2. Antecedentes y Posición del Bestiario

Para llevar a cabo este proyecto se realiza un estudio y revisión bibliográfica de la historia como tal, partiendo del compendio de Fatas y Borrás (1989) en el cual se presenta una recopilación de animales fabulosos, en el mismo, se hace referencia al término que proviene del latín «bestuario». Su contenido reúne tanto relatos como ilustraciones y descripciones de las bestias catalogadas. Se puede hacer una distinción entre los bestiarios, por un lado, están los denominados bestiarios reales, que recopilan animales existentes, y por otro lado están los bestiarios fantásticos que según Borges y Guerrero (1967) quien hace una revisión de este tipo de especies y manifiesta su encanto y fascinación por estas especies, y al igual, otro autor Paredes (2019) quien hace una recopilación de relatos y descripciones de diferentes criaturas que han nacido de la invención humana en los que se pueden encontrar criaturas como las arpías, las sirenas, el fénix y los centauros. De manera que, el propósito de este trabajo está denominado como bestiario ya que, el producto se desarrolla en base a la compilación de animales de Santander.

Según su historia, los bestiarios han sido muy populares durante la Edad Media ya que, existía poca información acerca de la fauna y flora, su importancia radicaba en su valor simbólico y religioso, no en su naturaleza científica. Según cómo lo relata el artista Antonio García Villarán, un artista plástico y crítico del arte, detalla la distinción entre la imaginación y la fantasía, teniendo en cuenta que los bestiarios son completamente ficticios. De acuerdo con su conocimiento, la imaginación lo describe como elementos de la naturaleza que se unían para crear otros, no obstante, existen, un ejemplo es un hombre y un caballo, un hombre montando a caballo o un caballo al lado del hombre, eso es la imaginación según García. Mientras que la

fantasía, como lo expone García (2020) en un contexto similar, pero en la fantasía, y en su existencia irreal, es como ocurre con los llamados centauros, siendo una criatura con la cabeza, los brazos y el torso de un humano y el cuerpo y las patas de un caballo. las especies mitad hombre y mitad caballo, las hembras son llamadas como centáurides, por ello, no existen. Por otra parte, con las investigaciones propuestas por artistas medievales observaban a los animales y se animaban a imaginar muchas fantasías para modificar su morfología, incluso llegando a combinar dos o hasta tres animales por bestiario y especificando qué función cumplían cada uno, desde luego quedaba plasmado en los registros y muchos creyeron que esas ilustraciones palpaban su existencia y se horrorizaban.

El autor Crestelo y Marín (2020), describe en su trabajo de grado a los monstruos en énfasis de los Bestiarios, el concepto de monstruo se aplica a cualquier ente que presente características atípicas, generalmente negativas. Tienden a describirse como seres híbridos, siempre asociados a la ficción, que pueden combinar elementos humanos y animales. La fisionomía de los monstruos y sus características negativas han fomentado sus roles de antagonistas a lo largo de la historia literaria. Es más, con la llegada del cine en el pasado siglo y con el auge de la ciencia ficción y del género fantástico, todavía es más común verlos representados en la gran pantalla y en numerosos libros. Para Crestelo y Marín (2020) con su interés con los libros de caballerías, en los cuales se considera idóneo en el tema por emplear a estos seres como personajes que formaban parte de la aventura del caballero y que suponían un obstáculo para cumplir su objetivo, quien también cita al autor Emilio José Sales Dasí, en su puntualización sobre la historia de caballeros, situando al monstruo en el apartado de los antagonistas del héroe

Para Sales (2008):

El concepto de monstruo es tan viejo como la humanidad misma. En él materializamos muchos de los temores y miedos escondidos en el inconsciente. Y se representan mediante una caracterización hiperbólica o extraña que enfatice formas totalmente diferentes a aquellas reconocibles en la realidad cotidiana (p.10).

Al cabo de esta delineación, lo relaciona con su investigación del bestiario, aparte de la definición que se tiene conocimiento, relata que también acarrea lecciones morales. Las interpretaciones de las características de las bestias solían basarse en cuestiones religiosas, lo que ha llevado siempre a considerarlos como textos simbólicos y no como científicos. El punto, monstruo o bestiario, se le interpretaba a su manera ya sea positiva o negativa y que impresión conllevaba al público en general.

En el documento presentado por una página web (Significados, 2014) se hace mención a que está más relacionado como un diseño experimental con el trabajo en virtud que, se puede transformar una o más variables con relación a las causas que puedan medir el efecto que tienen en otra variable de interés. En otras palabras, se experimenta la transformación de estas especies con otras para crear los denominados Bestiarios.

## **2.1 Concepto de bestiario**

El Bestiario explica que ese extraño animal, que participa de la naturaleza del pájaro y de la serpiente, sólo es peligroso para el hombre por su mirada, que resulta letal; sin embargo, el fluido mortal que arroja no es capaz de atravesar un vidrio y, por consiguiente, basta con colocarse un recipiente de dicho material para poder mirarlo impunemente, el basilisco arroja su veneno, pero rebota contra el vidrio ocasionándole su propia muerte.

El sentido alegórico que le otorga el Bestiario a esta criatura se origina en que se lo considera la personificación del Diablo que mata abiertamente al descuidado pecador con su veneno. Cristo lo venció encerrándose en el seno de una virgen más pura que el cristal.

En los Salmos se señala: «Andarás sobre el áspid y el basilisco, al león pisarás y al dragón fiero» (91, 13). Todos estos nombres son acertadamente conferidos al diablo. Es un áspid cuando pica secretamente; un basilisco cuando esparce su veneno afuera; un león cuando persigue al inocente; un dragón cuando en su diabólica codicia se traga al descuidado. El autor del Bestiario del Manuscrito Bodley (764) (como se citó en Valentini & Ristorto, 2015) concluye:

Pero, verdaderamente, con la gloriosa llegada de nuestro Señor, todas las criaturas permanecerán sujetas bajo sus pies. Sólo él es lo suficientemente fuerte para someter a estas feroces criaturas, que es eterno y está consustanciado con el Padre en su divinidad. Debemos tomar en cuenta estos aspectos en la prédica de los santos padres, como para no ser llevados por el mal camino por ningún herético depravado o loco, cada uno de los cuales afirmará que está diciendo la verdad. (p.20)

Este simbolismo animal fue utilizado profusamente puesto que la explicación de las verdades abstractas del cristianismo resultaba más comprensible si se recurre a él. La predicación eclesiástica se encargó por medio de estas alegorías de penetrar la mente del hombre medieval, ya que era natural y aconsejable recurrir a los animales cuando había que clarificar el contenido de ideas complejas a un público analfabeto. La recurrencia a las bestias las hacía aparecer como la evidencia de una teofanía, si de virtudes se trataba, o como una manifestación diabólica, en el caso de los vicios. De este modo, literatura y enseñanza de la fe se unieron con el fin de instruir y hacer más asequibles contenidos trascendentes, pero también para acosar y perseguir con una

gran cantidad de híbridos y de animales monstruosos e inidentificables, las conciencias medievales.

Por otra parte, las abundantes imágenes que ilustraban los manuscritos de los Bestiarios pronto salieron de los libros para trasladarse al espacio. Si se toma en cuenta que en la Edad Media la mayoría de la población no sabía leer ni escribir, era lógico que este lenguaje visual se transportara a lugares donde podían ser contemplado por todos: iglesias, monasterios, conventos. Cuando el pueblo vio aparecer a las bestias verbalmente descriptas en los sermones, en el arte y la arquitectura religiosos, estas imágenes dieron vida a la enseñanza moral de los predicadores. Tanto en el románico como en el gótico los programas iconográficos de iglesias y catedrales - dirigidos a un público analfabeto - se convirtieron en verdaderas Biblias de piedra.

### **3. Criaturas surgidas de la capacidad creativa del ser humano**

Más que primitivismo en el estricto sentido de la palabra, con esta investigación se intenta mezclar el realismo mágico. Ciertamente antes que convertirse en una propuesta artística y creativa ese realismo mágico se da como un concepto usado para agrupar al mundo animal con el fantástico, que permita hacer uso de las propias sensaciones para sintetizar la realidad dada. Aquí no se trata ya de representar lo extraño y sobrenatural como real, sino de pintar la realidad como sobrenatural, como fantástica, con exageraciones, llena de objetos llevado al plano de lo inverosímil. Es así como tal forma de representación migra hacia otras expresiones, haciendo gala de todos los recursos a su disposición.

Para las artistas que se mencionan a continuación hacen referencia a sus bestiarios y rarezas, con sus monstruos híbridos, que sirvieron de enlace entre el viejo mundo medieval y el

nuevo mundo cargado de rarezas; que fueron la base para la propuesta planteada en este proyecto en parte inevitable de nuestra historia, siendo punto de inspiración para la creatividad artística.

Isabella es una estudiante universitaria que, realizó una pieza tridimensional para un trabajo del semestre en 2018, está hecho con una estructura interna de alambre, porcelana fría y acrílicos, sus medidas son 25cm de largo, 15 cm de alto y 9 cm de profundidad véase la (Fig. 1).

Con el ejercicio de una apropiación del perro cerbero, personaje de la mitología griega, en esa propuesta le agregan cosas típicas de las mascotas domésticas, como collares y cadenas, de igual forma se fusiona el animal con otro, una culebra que nace en su cola, también se le agregan nuevas características a la bestia, como heridas grandes que se extienden por todo su lomo, y las cuales son venenosas al contacto con ellas.

**Figura 1.** *Perro Cerbero*



*Nota.* La intención de la artista ha sido crear una mascota ideal para proteger su hogar ante la llegada de extraños y en situación de peligro, Isabella, 2019.

Esta figura hace que se presente un animal de manera atípica a lo imaginario, y lo reconfortante al ver estos tipos de imágenes es el recordatorio del poder de la imaginación humana y el deseo de creer en animales con talentos extraordinarios y, a veces, peligrosos.

Con la muestra creativa presentada en la (Fig. 2) La pieza muestra a un grifo, una criatura mitológica, cuya parte frontal es la de un águila gigante, con plumas blancas, pico afilado y garras poderosas. La parte posterior es la de un león, con pelaje amarillo, patas musculosas y cola larga. La descripción de la pieza es de un personaje ficticio de una mascota mimada, Buckbeak se ha apoderado de la cama de su cariñoso dueño, con un bocadillo de hurones muertos bajo sus garras. Y es nombrado un hipogrifo. La pieza se encuentra exhibida en Bloomsbury Publishing.

**Figura 2.** *Drawing of Buckbeak the hippogriff by Jim Kay, for The Prisoner of Azkaban.*



*Nota.* La pieza hace parte de los derechos de *The british Library* (La librería británica) y *Copyright Bloomsbury Publishing* como parte de una exhibición que se realizó en Londres, donde la exhibición está ambientada con los bestiarios medievales que incluían numerosas descripciones de criaturas con características peculiares, como unicornios, dragones o fénix.

Tomado de <https://artsandculture.google.com/asset/drawing-of-buckbeak-the-hippogriff-by-jim-kay-for-the-prisoner-of-zkaban/>

Para Benjamín Rincón artista reconocido por sus artes en block de notas, ha realizado dibujos en su cuaderno argollado grande y cuatro son de acuerdo con el tema, pero sólo por hobby, pasatiempo favorito que lo aprovecha gustosamente y despreocupándose de la composición utilizando únicamente lápiz, tinta negra y micropunta.

**Figura 3.** *Representación Zodiacal del Cáncer*



*Nota.* La ilustración tiene combinación humana. Tomado de Benjamín, 2022.

Estas representaciones tienen detalles minimalistas en la creación del dibujo con técnica a lápiz que puede demostrar detalles como en un dibujo a color, donde se mezcla lo real con lo fantástico, en un mismo diseño.

**Figura 4.** *Representación de Capricornio*



*Nota.* Pretendió fusionarlo con la figura humana y con un ser marino. Tomado de Benjamín, 2022.

**Figura 5.** *Piscis*



*Nota:* Alteró su morfología para detallarlos en seres feroces. Tomado de Benjamín, 2022.

**Figura 6. *Leo***



*Nota.* Lo determinó a fusionarlo con un kraken para darle atrocidad. Tomado de Benjamín, 2022.

#### **4. Bestiarios Fantásticos**

El ser humano nace para copiar todo lo que ve a su alrededor, plasmar lo que le interesa y hacerlo exactamente igual, o puede dejarse llevar por su imaginación, la artista Liliana Manjarrés desempeñó el Bestiario con las especies de mamíferos, reptiles y aves (Fig. 7) (Fig.8) (Fig. 9), la técnica está a base de acuarela, Liliana se inspiró en la visión de los viajeros europeos que registraron la naturaleza americana; con su mirada medieval solían utilizar comparaciones al describir los animales que encontraron, por lo que algunas descripciones parecen monstruosas y fantásticas.

**Figura 7.** *Lepidophila Sargirusdipus*



*Nota.* Hace parte de la colección privada del Museo de Arte Moderno de Cartagena, su dimensión es 40 x 52 cm

**Figura 8.** *Filoserpertus Dasytridactyla*, 44 x 52 cm



*Nota.* Hace parte de la colección privada del Museo de Arte Moderno de Cartagena, su dimensión es 44 x 52 cm

**Figura 9.** *Criaturas del Bosque seco*



*Nota.* Hace parte de la colección privada del Museo de Arte Moderno de Cartagena, su dimensión es de 84 x 70 cm

El ilustrador Ricardo Navas Torres, realizó un libro de imágenes digitales para una especialización en ilustración titulada. *Un Bestiario Santandereano Contemporáneo*. La portada como las imágenes están publicadas en la página del *Flickr* para que muchos espectadores puedan revisar su trabajo. (Fig.10) (Fig.11) (Fig.12) (Fig.13) (Fig.14).

**Figura 10.** *El Sepaduco*



*Nota.* Registro subido el 6 de noviembre de 2012

**Figura 11.** *La Tagamosa*



*Nota.* Registro subido el 18 de octubre de 2012

**Figura 12.** *El Hirciuero*



*Nota.* Registro subido el 28 de septiembre de 2012

**Figura 13.** *El Gualaro*



*Nota.* Registro subido el 28 de septiembre de 2012

**Figura 14.** *El Chausipo*

*Nota.* Registro subido el 28 de septiembre de 2012

#### **4. Alteraciones morfológicas por las intervenciones humanas**

No siempre las creaciones se limitan al bocetar y plasmarlo como un modo de entretenimiento inocente, si alguien se propone a ir más allá, lo hace, como en realizar experimentos con ellos para mirar cómo responden a estas pruebas, qué responden al final. Claro que este no viene al caso, el interés de Miguel Eduardo Paredes es la alteración artificial y la modificación animal, la característica visual de lo mecánico, “se desarrolla a través de materiales como la porcelana fría, la masilla epóxica y la pintura acrílica, materiales cuya versatilidad permite representar las formas de la anatomía animal, así como la rigidez y geometría de lo mecánico”. (Paredes, 2019) Entre sus propuestas se encuentran el pug (Fig.15), un ser cotidiano que ha evolucionado desarrollando un hocico extremadamente achatado resultando con problemas respiratorios y unas arrugas debido a que la piel no se reduce proporcionalmente con el esqueleto.

El artista Miguel Paredes tomó la decisión de exagerar estas características dando como resultado una especie de perro con un cuerpo, unas patas y una cara extremadamente achatada, ojos desproporcionadamente grandes, la boca abierta con la lengua afuera (como si estuviera jadeando), con una gran cantidad de cables que se introducen en sus fosas nasales; y su cuerpo está recubierto de pliegues y en lugar de tener pelo, la piel tiene una tonalidad similar a la del cobre, como si se tratara de una piel metálica. Otra de las propuestas es “La cucaracha” (Fig. 16),

Miguel pretendió representar el sometimiento de la cucaracha al aparato electrónico, para lograrlo esculpió la parte delantera de una cucaracha, a partir del tórax un enorme dispositivo electrónico fue representado metafóricamente como si se tratara de un tumor que ha nacido y está en constante crecimiento y va absorbiendo al animal, siendo la parte delantera la única que, queda intacta. “La tortuga” (Fig.17) es parecida a la propuesta de *la cucaracha* porque también le instalan un aparato tecnológico, pero en la parte superior que condiciona su movimiento, en el experimento lo comparan con una especie de parásito, abordada como un animal sometido por lo anterior mencionado o con enfermedad tecnológica, lo cual va creciendo e invadiendo el cuerpo del animal.

En la pieza hay un enorme caparazón de cables, tubos y pedazos metálicos, como una masa tecnológica que poco a poco va absorbiendo lo poco que queda de la tortuga. “El pollo de engorde” (Fig. 18) es un producto tridimensional representando un pollo de engorde con un cuerpo exageradamente grande con respecto a su cabeza, la cabeza es realista mientras que las plumas tienen un aspecto similar a las placas presentes en las otras piezas del bestiario, las patas no son visibles puesto que el cuerpo exagerado las oculta completamente. Así como *el pug*, el pollo es de gran importancia ya que, también es más cercano a la cotidianidad de las personas, el cuerpo exageradamente grande y en gran desproporción respecto a la cabeza aporta a la lectura de un animal con una gran deformidad, pero esta deformidad, al tener una tonalidad plateada, superficie plana y unas plumas similares a placas metálicas evidencia que se trata de una deformación artificial.

Y la última propuesta por parte del artista es “El pez” (Fig. 19), realizó un experimento para alterar la coloración para que fuera completamente fluorescente, pero no quería simplemente hacer un pez fluorescente, aunque exagerara o tuviera la tonalidad fluorescente, no tendría diferencia visual entre el producto y el experimento. Llama la atención el color de los peces y no la forma, así que, representó a un pequeño pez al que, por sus costados le salen unas grandes láminas (similares en forma a las láminas o placas presentes en otras piezas del bestiario) de un tono rosado fluorescente que cubre la forma del pez.

**Figura 15.** *El pug*



*Nota.* La estructura se hizo en alambre dulce, posteriormente recubierto con masilla epóxica para dar mayor resistencia y durabilidad a la pieza, las partes exteriores de la pieza se han esculpido con porcelana fría, la lengua se hizo con una mezcla entre porcelana fría y polvo de terciopelo rojo, los ojos y la lengua están recubiertos con una capa de resina transparente brillante. Las dimensiones son un poco menos de lo que mide un pug real, por lo que la pieza tiene 33 cm de largo, 25 cm de alto y 28,5 cm de ancho. Paredes, 2019.

**Figura 16.** *La cucaracha*



*Nota.* Se esculpió con porcelana fría mezclada con polvo de terciopelo rojo, posteriormente se pintó con pintura acrílica de los tonos marrones y rojizos, que corresponden a los que tiene una cucaracha real, el tumor tecnológico se hizo con una estructura de alambre dulce recubierto con

masilla epóxica, y ésta posteriormente recubierta con porcelana fría en forma de una gran cantidad de cables que recorren todo el cuerpo y encima de estos unas placas también de porcelana fría, todo pintado con pintura acrílica de tonos marrones y rojizos, y con un acabado brillante y/o metálico. Las dimensiones son de 62 cm de largo, 30 cm de alto y 47cm de ancho. Paredes, 2019.

**Figura 17.** *La tortuga*



*Nota.* La cabeza se esculpió en porcelana fría amarilla y se pintaron detalles con pintura acrílica negra, el cuello está hecho con una serie de alambres recubiertos con masilla epóxica, y las patas y el caparazón se hicieron con porcelana fría representando un montón de cables y placas metálicas, algunas de las placas se hicieron representando los patrones del caparazón de una tortuga, los tonos del caparazón y las patas se hicieron con variaciones de pintura acrílica metálica color bronce y dorado. Las dimensiones son de 59 cm de largo, 24 cm de alto y 39 cm de ancho. Paredes, 2019

**Figura 18.** *Pollo de engorde*



*Nota.* La cabeza se esculpió en porcelana fría de color rojo, el cuerpo se construyó con una estructura de alambre recubierto con masilla epóxica, posteriormente se hicieron los detalles del cuerpo con porcelana fría. Sus dimensiones son 48 cm de largo, 37 cm de alto y 32 cm de ancho. Paredes, 2019.

**Figura 19.** *El pez*



*Nota.* La totalidad de la pieza, incluyendo el cuerpo del pez y las láminas se esculpieron con porcelana fría, el cuerpo tiene unas partes de un tono rosado claro, pero la mayor parte del cuerpo es blanco, las láminas son de un tono rosado fluorescente. Las dimensiones son de 33 cm de largo, 24 cm de alto y 22 cm de ancho. Paredes, 2019.

La película *Mini Espías 2*, trata de 2 protagonistas, Carmen y Juni, son asignados a la nueva división infantil de espías y tienen como misión viajar a la Isla de los Sueños Perdidos, donde habitan extrañas criaturas que son alteradas genéticamente por el Dr. Romero, para dominar el mundo (Rodríguez, 2002). El problema fue las creaciones, ninguna de sus sofisticadas herramientas funciona en la isla por el suero de crecimiento que aplicó en ellos. Las Bestias de la película demuestran un desorden combinado de la cual, nadie consideraría algún día crearse, ejemplo, un felino con un pez, el gato lo devora porque es su alimento, pero para este experimento demostraron lo contrario. Una mosca con un caballo, el tamaño es considerablemente grande y lograron ajustar la cabeza de la mosca para el caballo y entre otros ejemplos representados en la escena (Fig. 20); se puede observar en la película diversas situaciones que demuestran la habilidad imaginativa del ser humano, por eso ha sido considerado como un referente en la alteración y creación de nuevos seres inimaginados.

**Figura 20.** Película: *Mini Espías 2: La Isla de los Sueños Perdidos*



*Nota.* ParamountPictures, 2002. Junto con la participación de los actores: Alexa PenaVega, Daryl Sabara y Steve Buscemi

Para el mapa está el único referente de **Clara Dies Valls**, quien decidió dedicar un reto anual a las *criaturas mitológicas de la península Ibérica y las islas Baleares y Canarias*. Lo que empezó con la ilustración de un monstruo de leyenda de su zona acabó por convertirse en una aventura de investigación y recopilación que llevó a la autora a descubrir no solo leyendas populares, sino también peculiaridades de los distintos **idiomas que existen dentro de España**. Y es que este proyecto no se quedó en un dibujo al día. La ilustradora quiso aportar **una pequeña explicación junto a cada criatura**, y acabó reuniendo suficiente material para este pequeño mapa. (Ducan, 2022) (Fig. 53).

**Figura 21.** Mapa de España con las criaturas mitológicas de Bestiario de tierra y tinta



*Nota.* Tomado de Eva Duncan, 5 de septiembre de 2022.

## 5. Propuesta Plástica

En esta propuesta tenemos los materiales que son: papel dúrex, pincel de tinta negra, micropuntas negros, bolígrafo blanco y lápiz (Fig. 22). El lápiz nos ayuda a la creación de los bosquejos de bestiarios, así se dio inicio con la *Atralda Venenosa*, *Bejuchara de lluvia*, *Ladrerder Gambake*, *Coloranosa Perijá*, *Saloral Leñojos*, *Bargecko* y *Toche de Cristal*, junto con la combinación de las tres categorías: reptiles, anfibios y aves.

**Figura 22. Materiales**

*Nota:* Archivo personal

### **Atralda Venenosa**

La Atralda Venenosa está conformada por *La rana venenosa de líneas amarillas*, el *Atractus Marthae* y por el colibrí *Esmeralda Piquirroja*, iniciando el bosquejo se decidió que la cabeza sería de la rana, el resto del cuerpo de la serpiente acompañado de las alas del colibrí (Fig.23), al tener listo el boceto el siguiente paso fue usar uno de los materiales, el pincel, fue apropiado aplicarlo para la cabeza porque predominaba por el espacio y era indicado por lo fácil que se deslizaba, tanto en los ojos como en la cabeza ha sido un uso necesario para ello (Fig.24), también el bolígrafo blanco para dar ese degradé en su boca porque todo predominaba oscuro, ni los bolígrafos ayudaban con el contraste, fue importante, pero aportó más el blanco para crear contraste, el cuerpo restante se usó los micropuntas porque son delineados suaves y no debía exagerarse mucho con el trazo, incluso con las escamas tenía su proceso, algunos sectores se incluía todos los materiales a la vez, la tinta negra, los micropuntas y el bolígrafo blanco (Fig. 25) para dar un efecto de líneas separadas porque las líneas centrales, hacen parte de la rana originalmente, pero se combinó con las líneas de la serpiente para crear uno solo.

Para el nombre del Bestiario se combinó los nombres de: Atractus Marthae + Rana Venenosa de Líneas Amarillas + Esmeralda Piquirroja = Atralda Venenosa, ha sido un juego de palabras donde fue seleccionando sílabas que se encuentran subrayadas, sin importar el orden para dar con el nombre.

Y finalizando se dan los últimos detalles de trazos, luces y contrastes (Fig. 26) para poder enmarcarlo con paspartu y dé armonía a la obra monocromática (Fig.27).

**Figura 23.** *Boceto 1º*



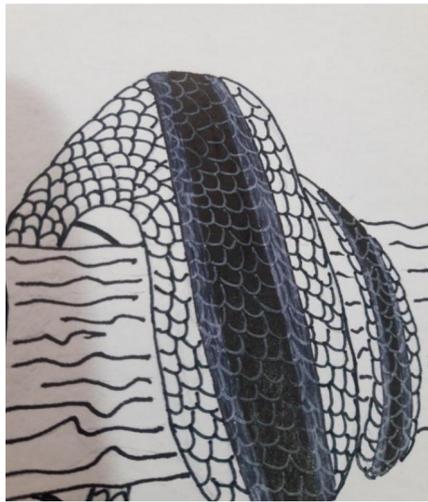
*Nota.* Archivo personal

**Figura 24.** *Boceto 2º*



*Nota.* Pincel de tinta negra para la cabeza

**Figura 25.** *Boceto 3°*



*Nota.* Uso del micropunta, tinta negra y bolígrafo blanco para las escamas

**Figura 26.** *Atralda Venenosa*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 27.** *Atralda Venenosa Enmarcada*



*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### Bejuchara de Lluvia

El Bejuchara de Lluvia está conformado por los animales *Rana de Lluvia de Carlos Sanchez*, la *Guacharaca de Lluvia*, y el reptil *Bejuquillo Guane*, para este bestiario buscaba que fuera diferente, porque quería buscar que la cabeza fuera la serpiente, pero no entero como lo es la *Atralda*, solo quería que fuera la cabeza y el cuello de la serpiente y el cuerpo del ave junto con las patas, de la rana estaría los ojos y la contextura del cuerpo, aunque el cuerpo no se notará mucho porque el espectador le parecerá más en la composición de un ave (Fig. 28). Y ya teniendo el boceto completo empiezo por el ojo que me dejó una gran impresión por su negro potente gracias a la rana, lo pinto con el pincel porque lo consideré como el indicado para darle un negro vigor (Fig.29). A medida que fui avanzando no me di cuenta de la simplicidad del tronco, así que, cogí otra vez el lápiz y le agregué unas ramas y hojas pequeñas para ofrecer elementos y no simplemente el tronco como lo están en las otras ilustraciones (Fig.30), ya retornando al *Bejuchara*, las escamas los tracé con el micropunta negro, y al llegar al cuerpo, que es más extenso, decidí empezar con el pincel y agregarle el bolígrafo blanco para hacer el plumaje con el degradé y, no estuvo mal (Fig. 31), fue impresionante a medida que progresaba, pero la tinta lo usé por el torso, las pequeñas plumas del ala y las plumas grandes las elaboré con los micropuntas negros que tenía y, daba un efecto degradé con el bolígrafo blanco diferente con la tinta, lo cual, logré aprovecharlo para el Bestiario (Fig.32).

Teniendo casi completo el Bestiario Santandereano, prosigo para detallar el tronco para que no estuviera tan plano la obra, el Bestiario siempre va a ser el protagonista, pero el complemento igual tenía que estar a la par con el *Bejuchara* (Fig.33), el nombre se hizo con el juego de palabras con los nombres de las especies de: *Rana de Lluvia de Carlos Sanchez* + *Guacharaca de Lluvia* + *Bejuquillo Guane* = *Bejuchara de Lluvia*. Al terminar la ilustración se enmarca y queda listo el *Bejuchara de Lluvia*. (Fig. 34).

**Figura 28.** *Boceto 4°*



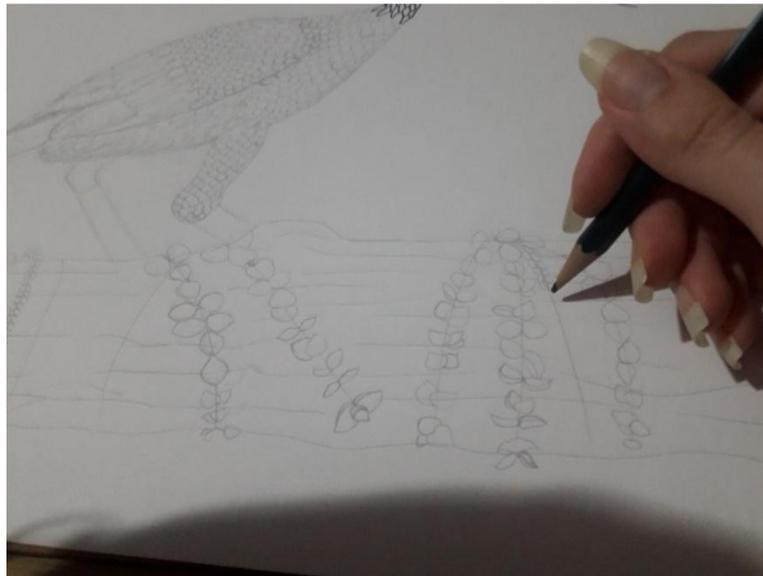
*Nota.* Archivo personal

**Figura 29.** *Boceto 5°*



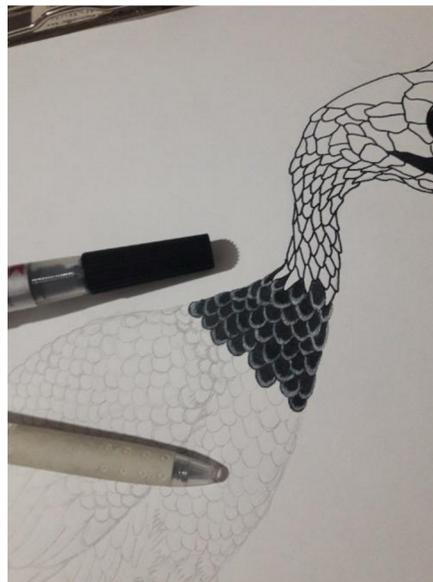
*Nota.* Uso del pincel para iniciar la ilustración

**Figura 30.** *Boceto 6°*



*Nota.* Detalles al tronco

**Figura 31.** *Boceto 7°*



*Nota.* Detalles para los efectos

**Figura 32.** *Boceto 8°*



*Nota.* Progreso del Bejuchara de lluvia

**Figura 33.** *Bejuchara de lluvia*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 34.** *Bejuchara de Lluvia Enmarcada*



*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

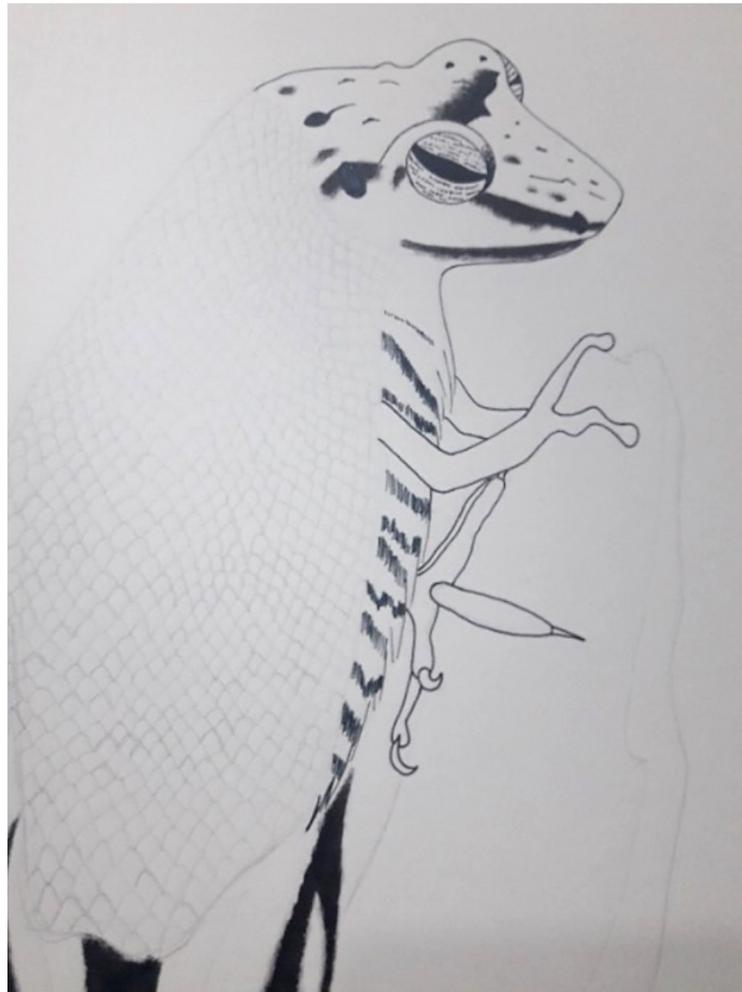
### **Ladrader Gambake**

El *Ladrader Gambake* está conformado por el pájaro *Carpintero Bonito*, la serpiente *Santander Blind Snake*, de la familia Trilepida porque la especie en sí es poco explorada y la *Rana Ladrona de Gambita*. Al conformar éstas categorías quería que el Bestiario fuera muy peculiar, esta vez predominaría más el anfibio, pero sin dejar de lado las otras características de las otras especies, quería que el anfibio tuviera un poco de la esencia del pájaro Carpintero, no quería poner parte de su morfología, se me ocurrió sólo introducir sus alas en su costado y las garras en su estómago como haciendo alusión a que está agarrando de un tronco, y la serpiente, lo único que pude idear es solo implantar la piel por su espalda (Fig.35). El delineado fue con los micropuntas para hacerlo delicado ya que con este Bestiario no iba a ser más suaves, son trazos firmes y conformes, como la cara, las patas, las garras, el torso y la espalda, que contiene la piel de la serpiente, los micropuntas hicieron que los trazos fueran sutiles pero a la vez marcaran el Bestiario, el pincel fue necesario para las alas de la parte inferior y agregarlo con el bolígrafo

blanco para hacerlo con el efecto plumaje (Fig.36) y el tronco porque era más grande y los micropuntas no alcanzaban a pintarlo todo (Fig. 37), para crearle el nombre se jugó con las palabras de: Carpintero Bonito + Santander Blind Snake + Rana Ladrón Gambita = Ladrader Gambake.

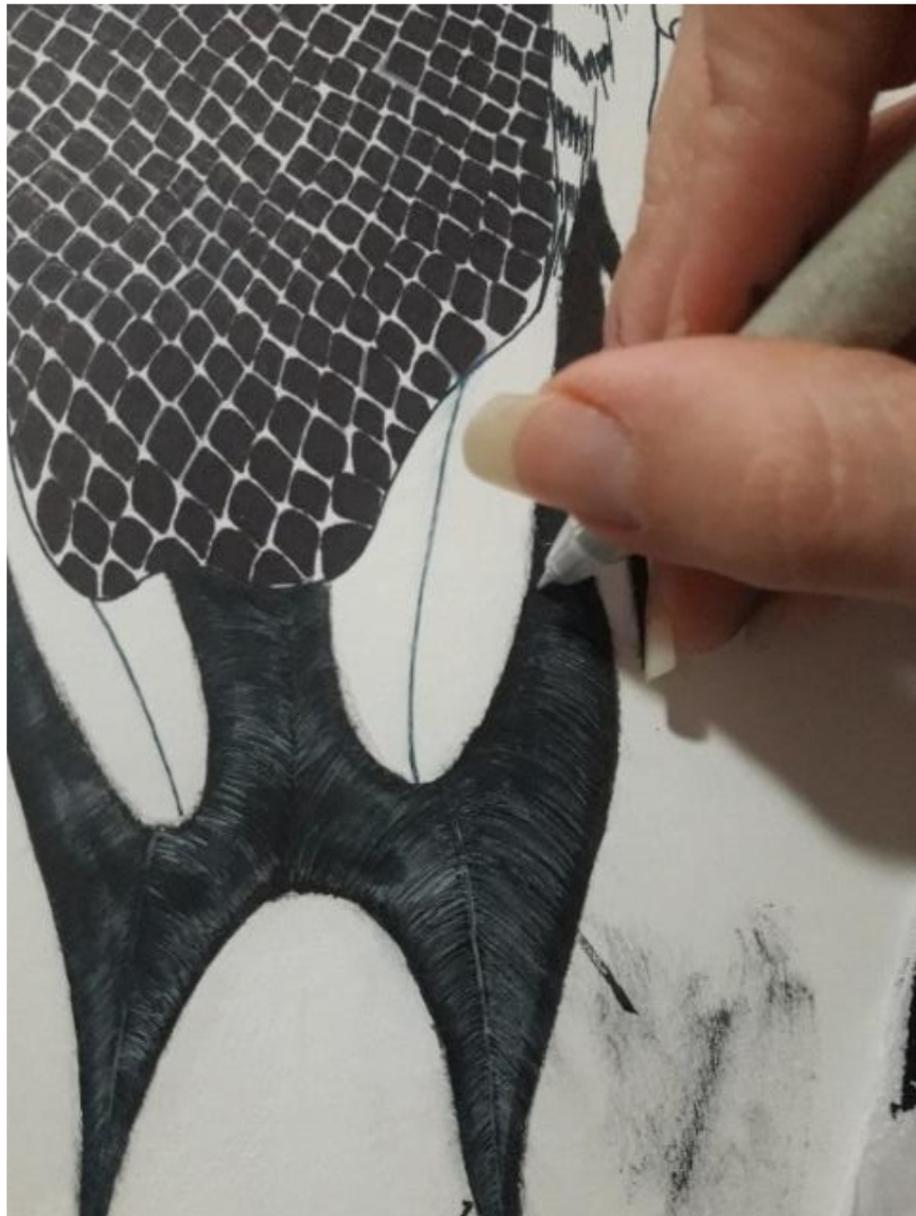
Y ultimando los detalles de la obra, se enmarca y queda hecho el *Ladrader Gambake*.

**Figura 35.** Boceto 9°



*Nota.* Archivo personal

**Figura 36.** *Boceto 10°*



*Nota.* El bolígrafo blanco da el toque del plumaje

**Figura 37.** *Ladrerder Gambake*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 38.** *Ladrader Gambake Enmarcado*



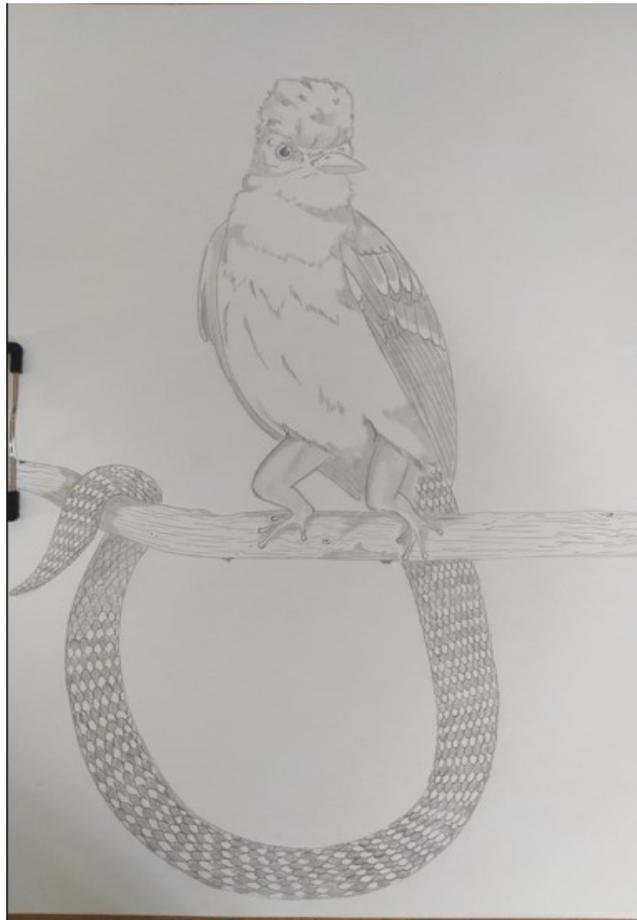
*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### Colerosa Perijá

La *Colerosa Perijá* está conformada por las especies *Rana venenosa de Santander*, el pájaro *Atrapamoscas Apical* y la serpiente *Caracolera Perijá*. Para esta ocasión, se buscó que todas las estructuras fueran notadas, así sea que no tuviera mayor relevancia, como lo ha sido las patas de la rana (Figura 39), pero igual se buscaba inclusión en el Bestiario tal como en la primera mitad que lo tiene prevalecido el *Atrapamoscas*, mientras que la segunda mitad de la textura lo releva la cola de la serpiente, se logró la primera parte del bosquejo es que se viera detallado pero a la vez mostrar lo peculiar que resultó la fusión de dichas especies. El nombre fue creado con el juego de palabras de los nombres: Rana Venenosa De Santander + Caracolera Perijá + Atrapamoscas Apical = Colerosa Perijá, fue complicado conjugar porque no me convencía cuando se trataba de aplicarlo con cada sílaba de las tres especies, así que me tuve que conformar con solo dos a pesar de que predominaba un poco más el Atrapamoscas.

Los trazos tenían que ser suaves y delicados porque el plumaje lo requería así (Fig. 40), las alas también, se tuvo mucho cuidado porque esta obra ha sido complicada por todo el detalle que necesitaba, así lo requirió también la cola (Fig. 41) porque la *Caracolera* presentaba un color y una textura extraña, tocaba hacer el mismo patrón para hacerlo lo más cercano posible a la serpiente. En primera instancia, hay un gran Bestiario (Fig. 42), se muestra real, y se prosigue para detallar más, añadirle sombras, luces como si tuviera vida propia hasta quedar completamente listo y enmarcarlo como los demás (Fig.43). Y así es como quedó la *Colerosa Perijá*.

**Figura 39.** *Boceto 11°*



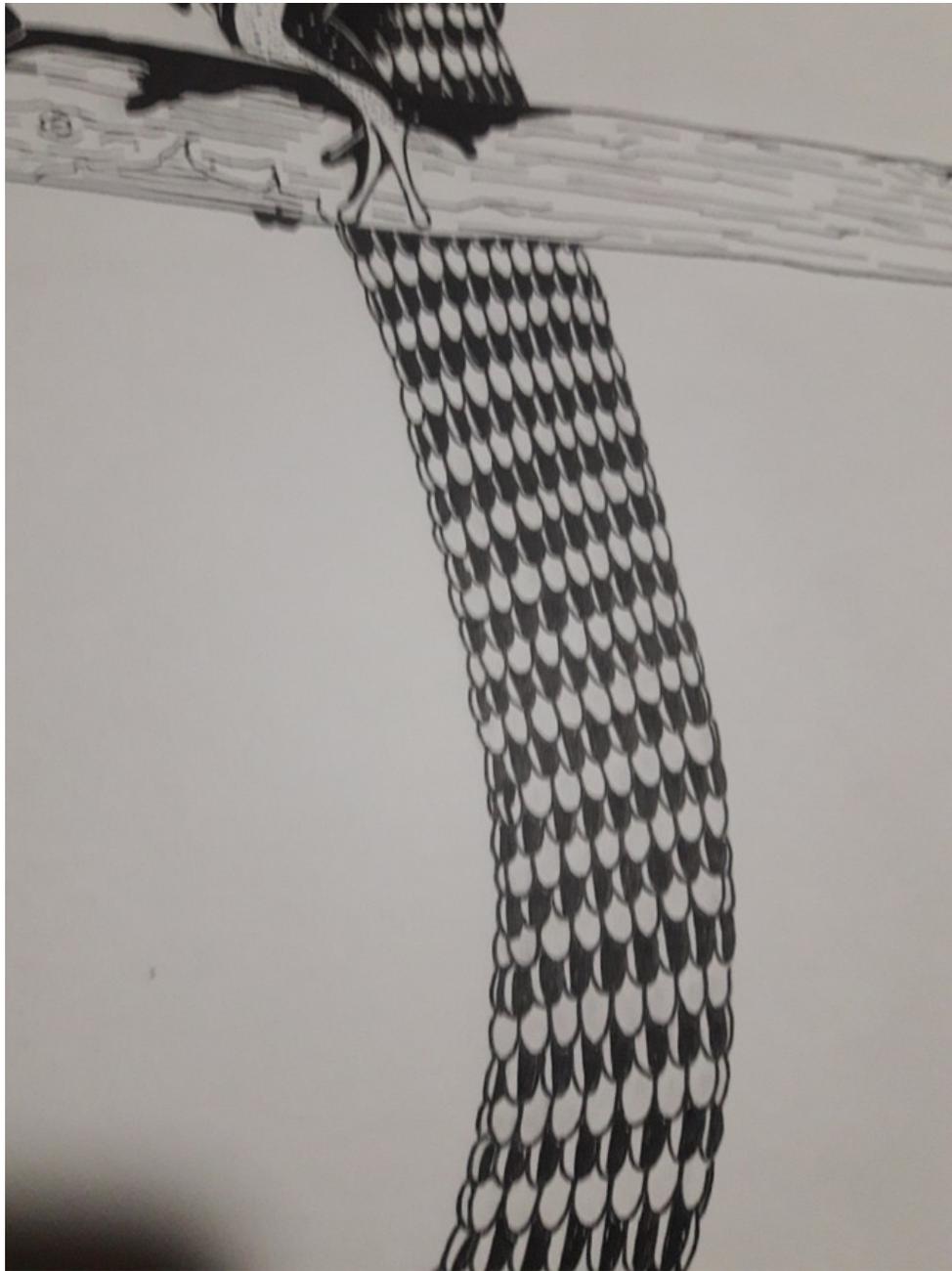
*Nota.* Archivo personal

**Figura 40.** *Boceto 12°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 41.** *Boceto 13°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 42.** *Coleranosa Perijá*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 43.** *Coleranosa Perijá Enmarcada*



*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### Saloral Leñojos

El Saloral Leñojos está conformado por la *Rana Marsupial de Fuhrmann*, la serpiente *Coral Sangileña*, y el *Periquito de Anteojos*. Para este Bestiario buscaba que predominara más la contextura del *Periquito* y la cabeza fuera de la serpiente, pero con los ojos de la *Rana*. Este Bestiario no tuvo gran sutileza ya que, cuando se fue realizando el bosquejo (Fig. 44) se descubrió que quería mostrar ferocidad, fue como si el propio dibujo estuviera hablando.

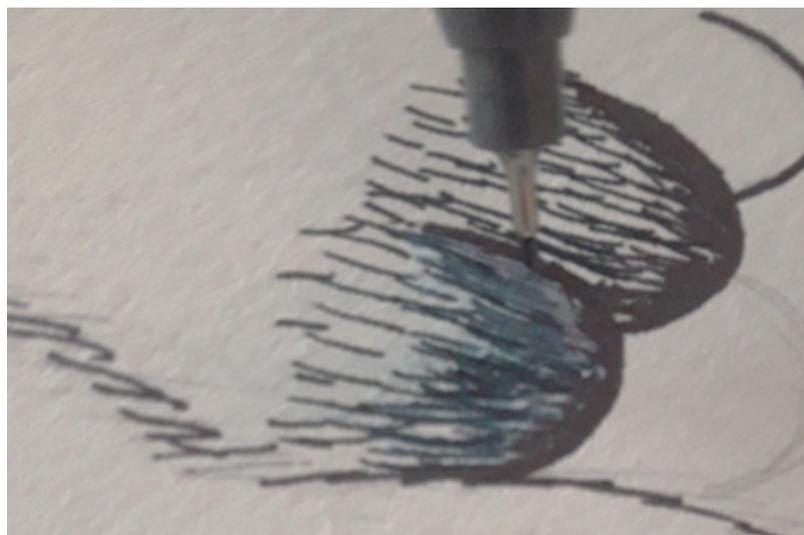
Al estar avanzando con la ilustración y trazando suavemente al Bestiario, tuve un pequeño accidente con el ala, con las alas pequeñas para ser más precisa, se trazaban delicados trazos, pero se fue exagerando un poco, así que la manera de arreglarlo era repetir el trazo fuerte y aplicar en bolígrafo blanco para darle contraste (Fig.45), prosiguiendo usé poco pincel de tinta negra para crear sombra el torso y en las alas, gran parte de la ilustración fue gracias a los micropuntas para la sutileza y fuerza a la criatura, la cabeza fue complicado porque no sabía cómo encajar las escamas desde un principio ni en cómo proseguir, me decidí por el micropunta por seguridad porque había que cuidar de los detalles pequeños (Fig.46), antes de profundizar el contraste tuve la ilustración casi hecha (Fig.47) para seguir con lo mencionado anteriormente, el nombre se dio en este juego: *Rana Marsupial* de Fuhrmann + *Coral Sangileña* + *Periquito de Anteojos* = Saloral Leñojos, fue también complicado pero a la vez gracioso al crear el nombre porque quedó peculiar contrario a lo que estaba demostrando con su imagen. Al terminar por completo la ilustración se enmarca y queda el *Saloral Leñojos*.

**Figura 44.** *Boceto 14°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 45.** *Boceto 15°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 46.** *Boceto 16°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 47.** *Saloral Leñojos*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 48.** *Saloral Leñojos Enmarcado*



*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### Bargecko

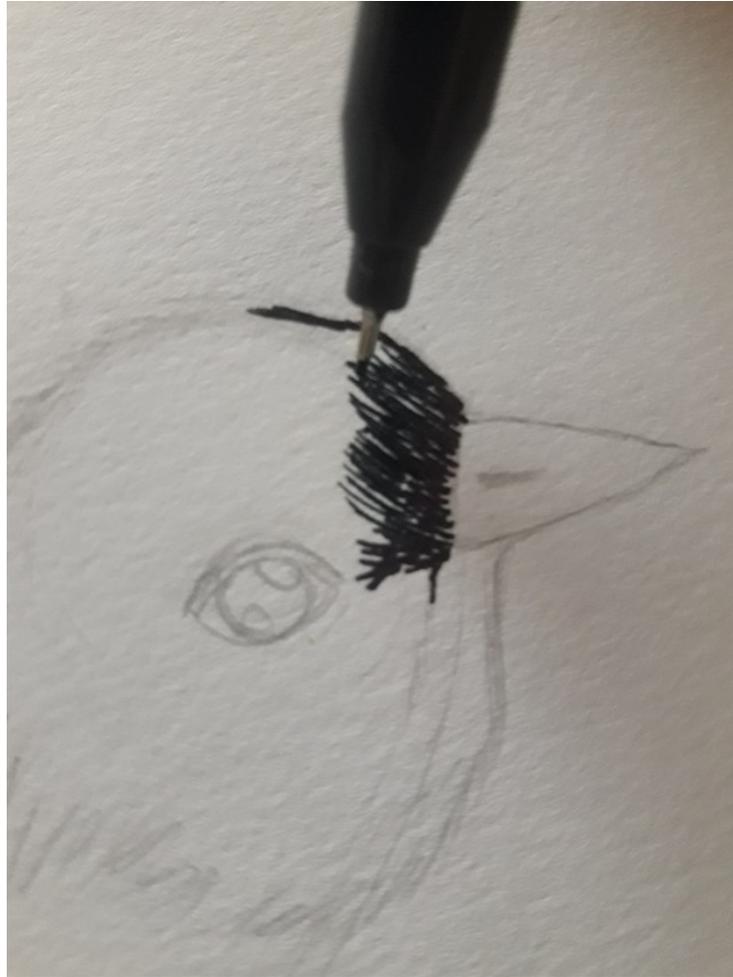
El *Bargecko* hace parte de las especies *Rana Cohete*, el reptil endémico del departamento de Santander *Gecko del Chucurí*, y el ave *Chamicero Barbiamarillo*. Para esta criatura buscaba que protagonizara más el reptil, y que la cabeza fuera del pájaro, pero no podía quedar atrás el anfibio, se ideó que las patas delanteras fueran de la rana, así se llevó a cabo el bosquejo (Fig.49). Una vez terminado el boceto, sigue el trazo de micropunta, se enfocó primero en el cuerpo del reptil porque contiene diminutas escamas que conlleva mucho tiempo, incluso debía tener escamas las patas traseras ya que son del *Gecko*, y el resto del cuerpo se siguió con trazos suaves (Fig.51), en la cabeza cuando realizaba unas pruebas noté que podía funcionar si intensificaba el trazo de micropunta (Fig.50) para hacer degradé en la parte frontal de la cabeza del pájaro. El nombre del Bestiario se dio de ésta manera: Gecko Del Chucurí + Chamicero Barbiamarillo + Rana Cohete = Bargecko, tampoco logré integrar una de las sílabas del nombre de la especie porque al crear Bargecko se consideró que quedaba fantástico de esa manera. Y al terminar los detalles y el efecto de las luces en la obra se mandó a enmarcar y así queda listo como lo es, *Bargecko*.

**Figura 49.** Boceto 17°



*Nota.* Archivo personal

**Figura 50.** *Boceto 18°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 51.** *Bargecko*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 52.** *Bargecko Enmarcado*

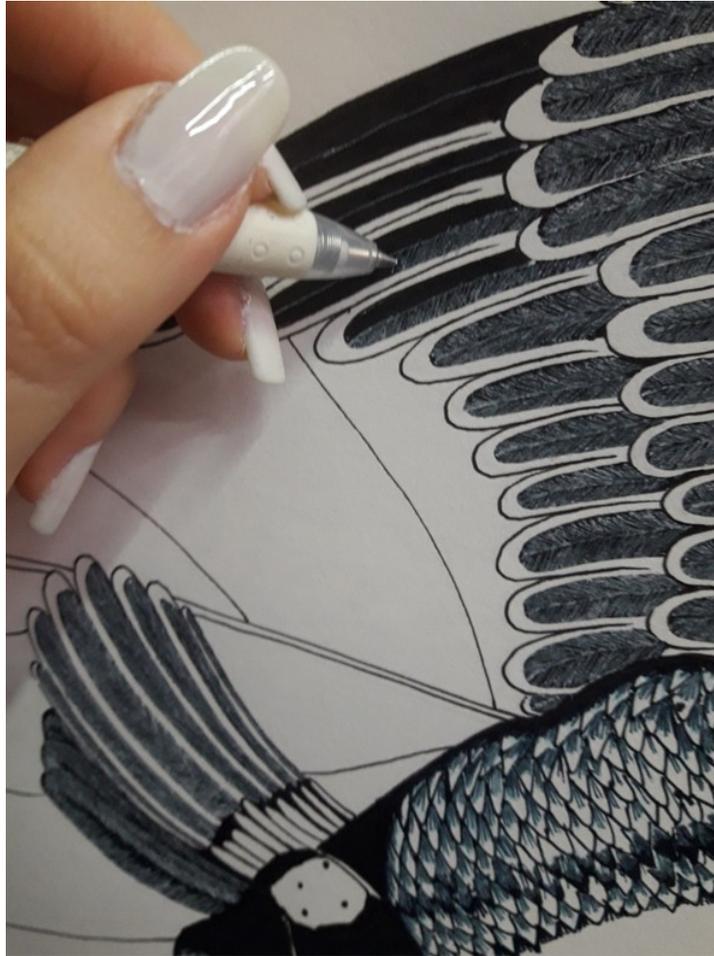
*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### **Toche Cristal de Santander**

El *Toche Cristal de Santander* está conformado por el pájaro *Toche Pico de Plata*, el anfibio endémico la *Rana Cristal de Santander* y el también endémico reptil *Lagartija de Santander*. Se buscaba que esta criatura tuviera más relevancia el anfibio, pero también resaltando al ave y al reptil, el cuerpo es del anfibio, la cabeza de la *Lagartija* y las alas ubicadas por la espalda y el costado inferior. Avanzaba con los trazos y la tinta la usaba para las sombras juntos con los bordes de las alas porque así es la composición del *Toche*, y había quedado bien la ilustración, pero le faltaba más (Fig.55), es por eso que requería más ayuda del bolígrafo blanco porque ha sido bastante efectivo para hacer de las plumas reales, como si fueran de verdad reales (Fig. 53). Al igual que el Bestiario, se trabajó también en el soporte de la hoja porque no era conveniente que quedara muy simple y plano, es por eso que el micropunta le dio puntos pequeños para que la hoja tuviera ese efecto de viejo o de seco, pero llegando a ser casi realista, aunque no lo es. El nombre se llevó a cabo en este juego de

palabras de las especies: Toche Pico de Plata + Rana Cristal de Santander + Lagartija de Santander = Toche Cristal de Santander. Fue algo fácil al crear el nombre porque dos especies repetían *de Santander*, sólo se tenía que coger uno y lo demás cuadrar de la mejor manera. Al terminar la obra en su totalidad se enmarca y ya queda *Toche Cristal de Santander*.

**Figura 53.** *Boceto 19°*



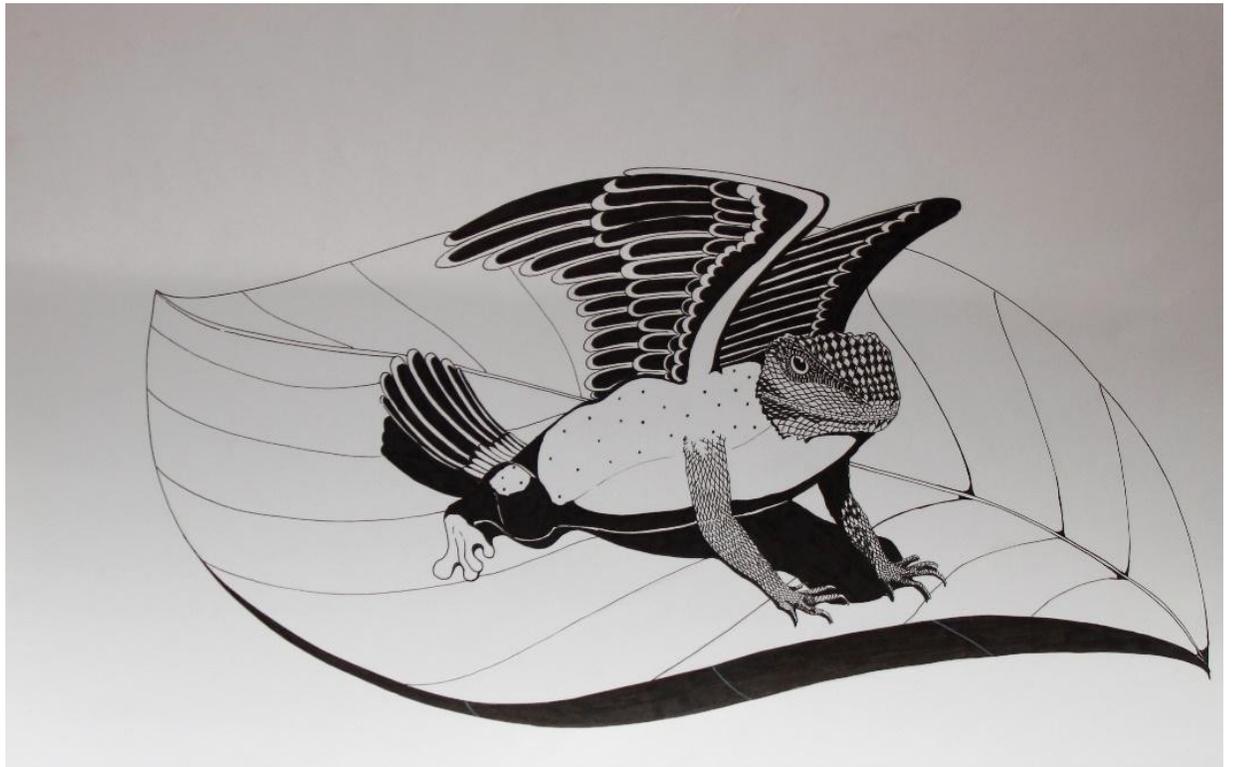
*Nota.* Archivo personal.

**Figura 54.** *Boceto 20°*



*Nota.* Archivo personal.

**Figura 55.** *Toche Cristal de Santander*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 56.** *Toche Cristal de Santander Enmarcado*



*Nota.* Obra finalizada y enmarcada, archivo personal.

### **Mapa**

El mapa tuvo los mismos materiales de las ilustraciones, salvo por el pliego de papel dúrex, su dimensión es 70 x 100 cm y tocaba tener cuidado al hacer el trazo ya que, el pliego es delicado por su textura, se hizo el mismo procedimiento, primero el lápiz para trazar, después el pincel para el trazo de la línea que forma al departamento de Santander (Fig. 57), está hecho el mapa (Fig.58). El siguiente paso es la ubicación de cada Bestiario en diferentes municipios (Fig. 59), decidiendo la estadía se ilustran de nuevo las criaturas, solo, a un formato más pequeño de un material grande (Fig.60), se usa los micropuntas para preservar la esencia de las obras (Fig. 61) y, finalizado los dibujos está hecho el mapa con los Bestiarios en sus respectivos sitios (Fig. 62). Queda el mapa listo y para volverlo en vinilo

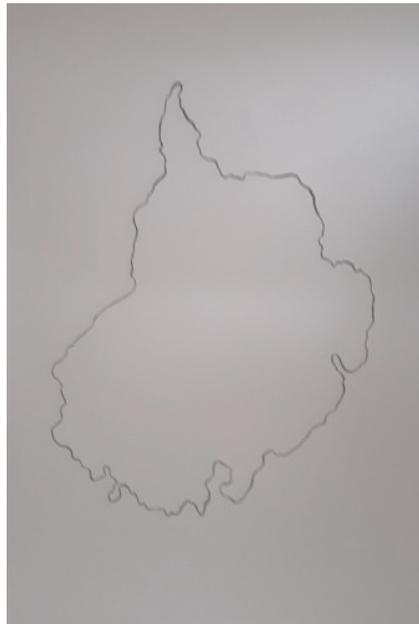
adhesivo toca llevarlo a una papelería donde ofrecen escaneos, impresiones de todo tipo, incluso en adhesivo y el personal se encarga del trabajo (Fig.63) y con ello está hecho el mapa (Fig. 64).

**Figura 57.** *Boceto 1°*



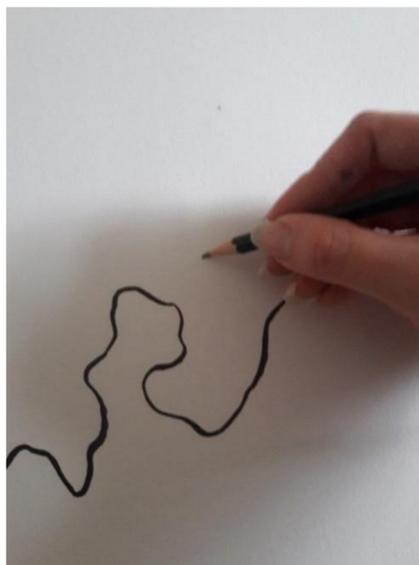
*Nota.* Archivo personal

**Figura 58.** *Boceto 2°*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 59.** *Boceto 3°*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 60.** *Boceto 4°*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 61.** *Boceto 5°*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 62.** *Mapa de Santander*



*Nota.* Archivo personal

**Figura 63.** *Impresión en Vinilo*



*Nota.* Se llevó el pliego a una papelería para escanearlo y pasarlo al vinilo, archivo personal.

**Figura 64.** Mapa en Vinilo Adhesivo



*Nota.* Archivo personal

## **5. Conclusiones**

Al iniciar este proyecto, se logró adquirir conocimientos sobre las especies que habitaban en Santander, durante la investigación de los reptiles, anfibios y aves se halló información desconocida que enriquecerán conocimiento. En este lapso se tuvo en cuenta las dificultades que surgieron durante el proceso, especialmente al bosquejar las ilustraciones al ser básicos, de igual forma gracias a los ensayos se logró encontrar los diseños idóneos que van de acuerdo con el objetivo que fue planteado desde el inicio.

Con la caracterización de las especies se puede pensar que las descripciones de la fauna en las creaciones artísticas podrían en un sentido innovador sobre los bestiarios que están más cerca de las historias naturales y que no son creaciones típicas de su clase que pueden motivar a proponer otros estilos por su falta de alegorización, y otros más, cuyo contenido no se reduce a la fauna, pudiera abrirse una nueva técnica de dibujo.

Las experiencias que se llevan este proyecto son gratificantes porque ayudó a progresar la técnica, perseverando por la originalidad y la monocromático.

## **6. Recomendaciones**

Con frecuencia el tratamiento de la fauna en los dibujos es muy diferente; el bestiario que pudiera emerger de las creaciones artísticas abarca una fauna en la que la mirada acentúa lo diferente y lo exótico, el mito y la leyenda, pero ante todo se expresa y plasma en una estética en la que van juntos la retórica de la maravilla y la fantasía, es así como la técnica se puede ampliar

a la diversidad de la apariencia y las notables propiedades de la creatividad desconocida en los artistas.

He comprobado que tengo una nueva actitud creativa por las ideas que me motivaron a generar las representaciones de la fauna que proceden de una observación aguda, atenta a los sentidos, y del gusto por lo anecdótico y fantástico.

### Referencias Bibliográficas

- Borges, J. L., & Guerrero, M. (1967). *El Libro de los Seres Imaginarios*.  
<http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/imaginarios.pdf>
- Crestelo Vieitez, D., & Marín Pina, M. C. (2020). *Un bestiario fantástico: análisis de los monstruos en el ciclo amadisiano* [Tesis de pregrado]. Universidad de Zaragoza.  
<https://zaguan.unizar.es/record/94682?ln=es#>
- Duncan, E. (2022, septiembre 5). *El mapa ilustrado de las criaturas mitológicas de la Península Ibérica*. <https://www.traveler.es/articulos/mapa-ilustrado-criaturas-mitologicas-espana>
- Fatas, G., & Borrás, G. (1989). *Diccionario de Términos de Arte. El vocabulario específico de la escultura, la arquitectura y las artes decorativas*. Alianza Editorial.  
<https://es.scribd.com/document/377304223/Fatas-Borras-Diccionario-de-Terminos-de-Arte>
- García Villarán, A. (2020, septiembre 17). *¿De dónde vienen los unicornios, sirenas y harpías? Los Bestiarios Medievales*. YouTube. <https://youtu.be/1RmI0F7JSes>
- Paredes Mancipe, M. E. (2019). *Bestiario Sintético* [Tesis de pregrado]. Universidad Industrial de Santander. <https://noesis.uis.edu.co/server/api/core/bitstreams/af8240ef-6e81-437c-b462-ba797d09b0dd/content>
- Rodríguez, R. (2002). *Mini Espías 2: La Isla de los Sueños Perdidos*.
- Sales Dasí, E. J. (2008). *Los libros de caballerías por dentro*. Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales.
- Significados. (2014, octubre 28). *Significado de Diseño*. <https://www.significados.com/disenio/>
- Valentini, C., & Ristorto, M. (2015). Bestiarios medievales e imaginario social. *Scripta*, 8(1), 13-24. <http://www.scielo.org.ar/pdf/scrip/v8n1/v8n1a03.pdf>

## Apéndices

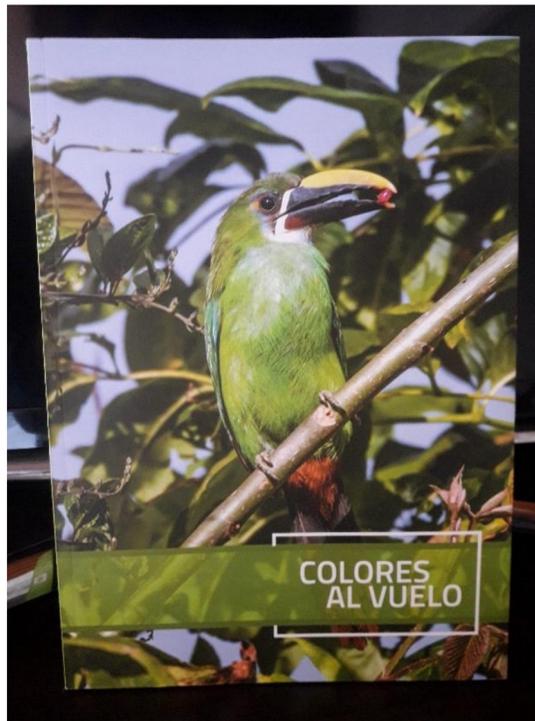
### Apéndice A. *Contenido del trabajo de grado*

#### Registros

Estos registros han sido custodiados al desarrollo de la investigación, los elementos de su uso, la búsqueda imparable para dar con los animales indicados, los bosquejos para practicar antes de iniciar la criatura como tal.

Una vez seleccionados las especies se prosiguió a guardarlos en Power Point y distribuir cuáles son los grupos de cada uno para formar un Bestiario de 7 obras. Todo fue de mucha ayuda para organizar las ideas y dar con el objetivo planteado.

### Apéndice B. *Libro Colores al Vuelo*



*Nota.* El libro fue fundamental para la búsqueda de aves

**Apéndice C. Santander Herpetológico**



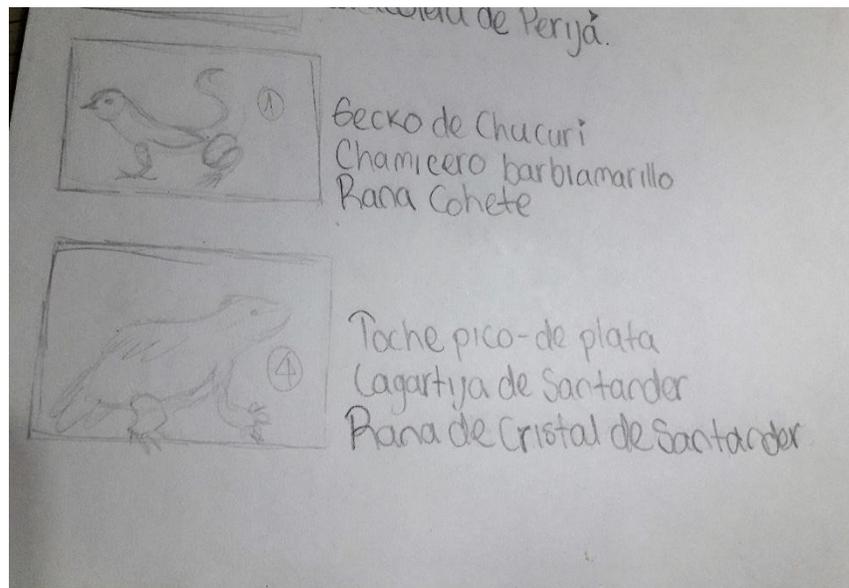
*Nota.* La página web contenía varios registros de diferentes especies de anfibios y reptiles

**Apéndice D. Bocetos de práctica**



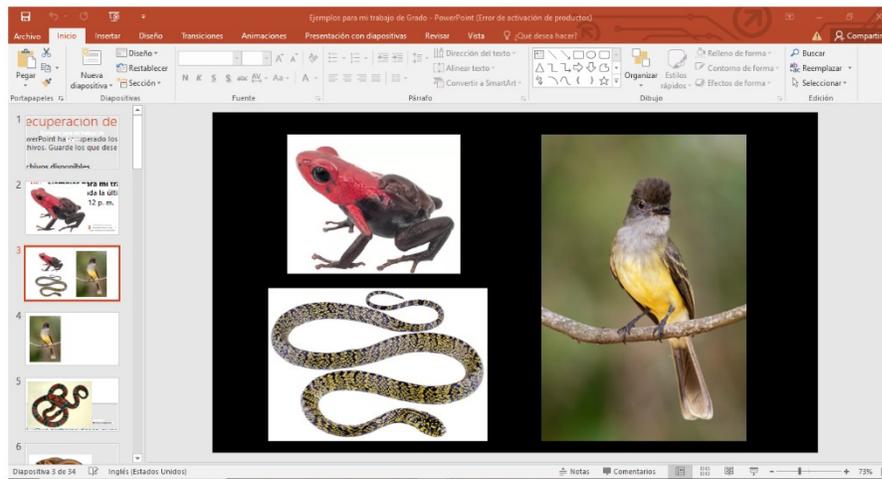
*Nota.* Estos bocetos son práctica para realizar su estructura en la criatura

**Apéndice E. Organizando ideas**



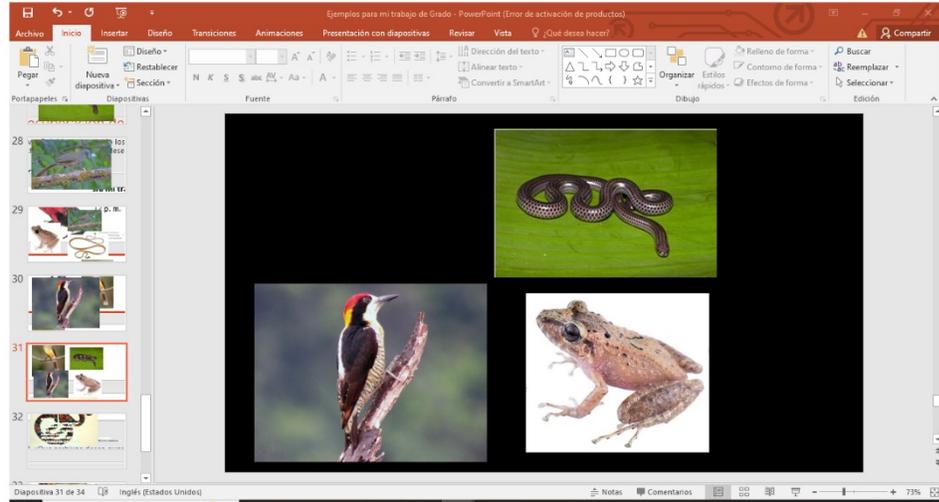
*Nota.* En este registro se ordena qué especies van cada uno y cómo van a ser sus morfologías

**Apéndice F. *Rana Venenosa De Santander* + *Caracolera Perijá* + *Atrapamoscas Apical* = *Coleranosa Perijá***



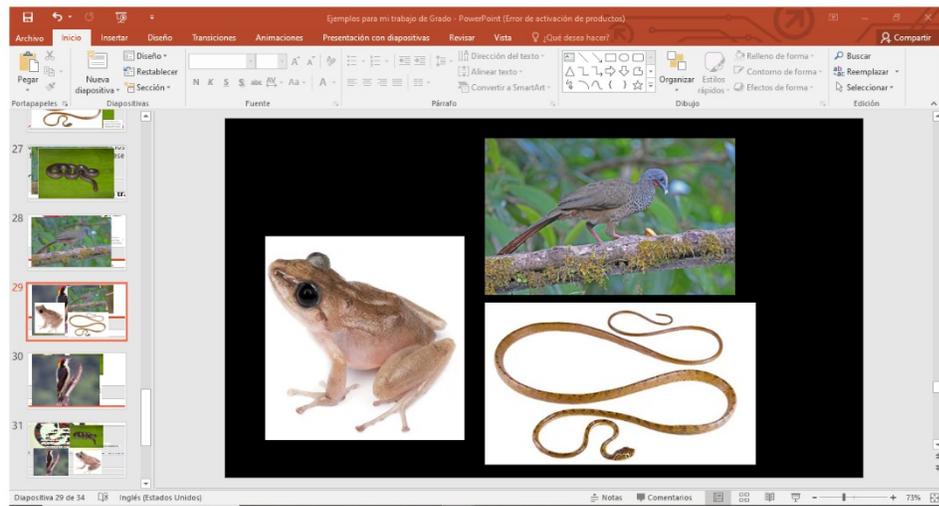
*Nota.* Registro en Power Point personal

*Carpintero Bonito + Santander Blind Snake + Rana Ladrona Gambita = Ladrerder Gambake*



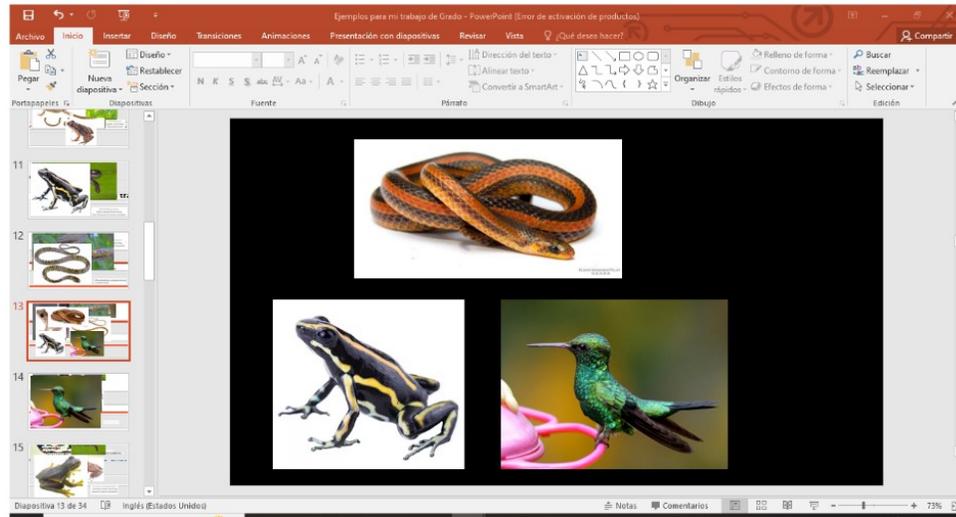
*Nota. Registro en Power Point personal*

*Rana De Lluvia De Carlos Sanchez + Guacharaca De Lluvia + Bejuquillo Guane = Bejuchara De Lluvia*



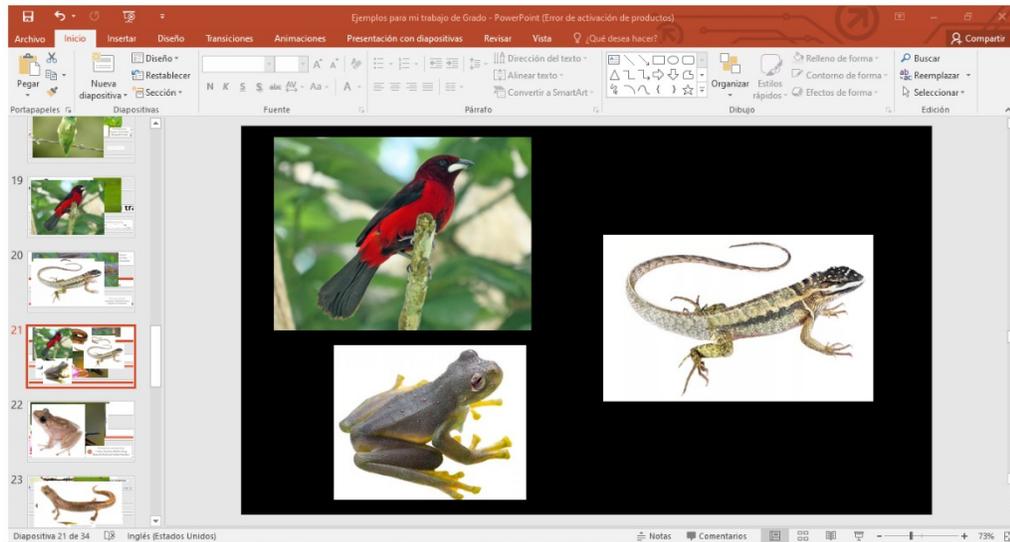
*Nota. Registro en Power Point personal*

*Atractus Mrthae + Rana Venenosa De Líneas Amarillas + Esmeralda Piquirroja = Atralda Venenosa*



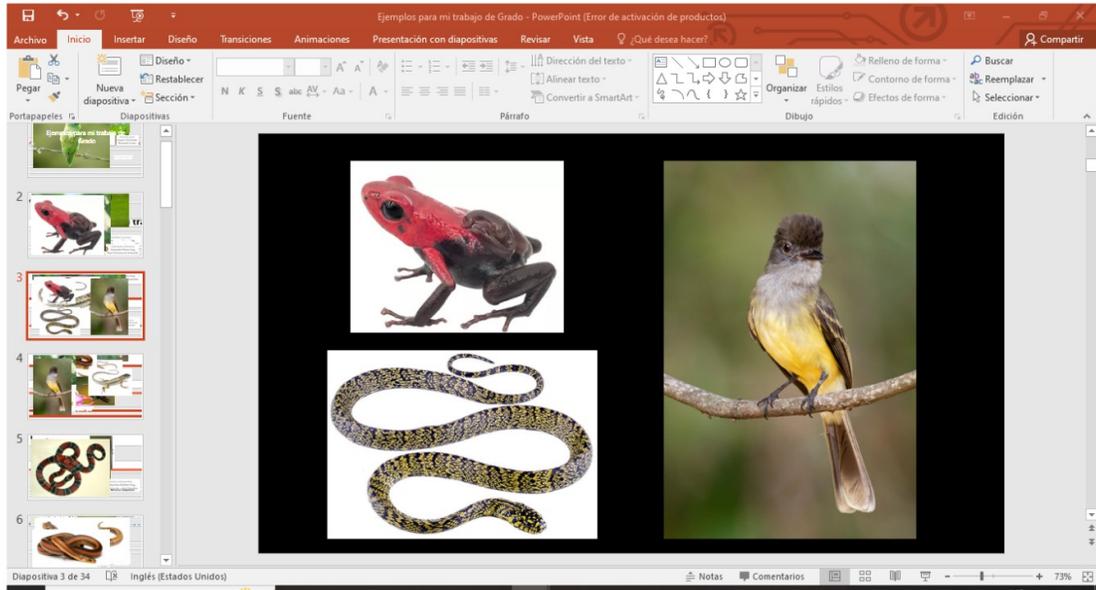
*Nota. Registro en Power Point personal*

*Toche Pico De Plata + Rana Cristal De Santander + Lagartija De Santander = Toche Cristal De Santander*



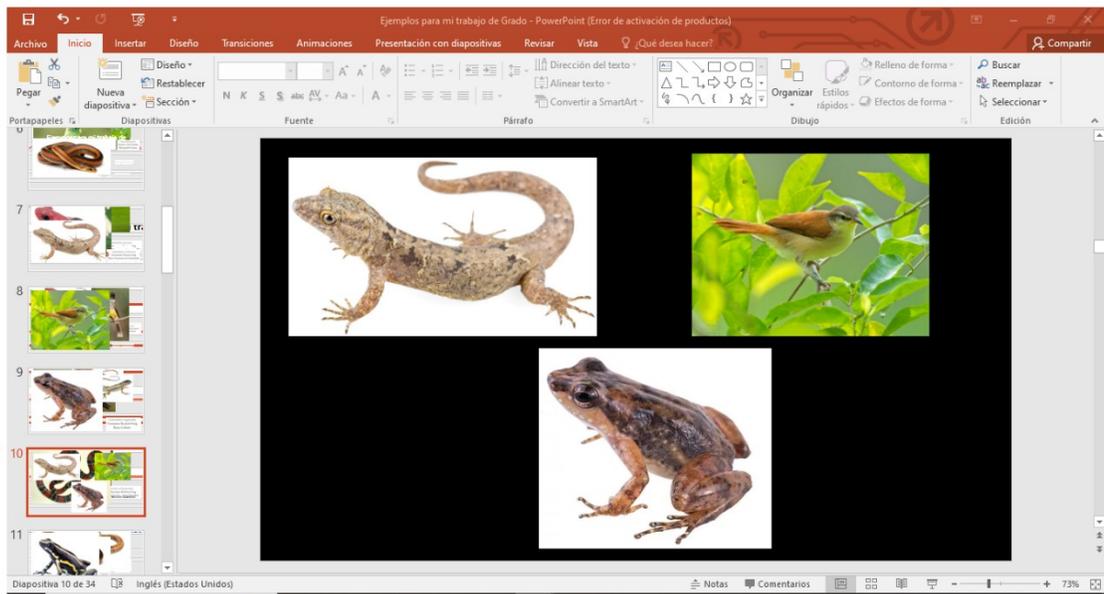
*Nota. Registro en Power Point personal*

*Rana Venenosa De Santander + Caracolera Perijá + Atrapamoscas Apical = Coleranosa Perijá*



*Nota.* Registro en Power Point personal

*Gecko Del Chucurí + Chamicero Barbiamarillo + Rana Cohete = Bargecko*



*Nota.* Registro en Power Point personal

**Apéndice G. Pruebas de montaje**



*Nota.* Intento de montaje, opción 1



*Nota.* Intento de montaje, opción 2



*Nota.* Intento de montaje, opción 3