



bellas artes

2019-2020



MENCIÓN: Artes Visuales y Diseño

TÍTULO: Kreatur_her

ESTUDIANTE: Gamba Ayelo, Herlinda

DIRECTOR/A: Luna Lozano, Sergio



PALABRAS CLAVE: Genética, hibridación, mutación, dibujo, ilustración.

RESUMEN: *Kreatur_her* es una obra artística formada por cuatro series de 37 ilustraciones digitales, divididas en tres bloques, en las que se representan animales genéticamente mutados o híbridos, tratando así, como metáfora, los diferentes cambios que vive una persona que acaba de entrar en la edad adulta y que intenta comprender su pasado para afrontar mejor el futuro. En estas piezas se observa la evolución de los personajes de *Pez*, *Rana*, *Iguana* y *Pájaro* y de cómo éstos toman consciencia de sí mismos e intentan encontrar a su propio "yo" mediante la introspección, el análisis del punto cero y la superación de lo vivido. Cada uno de estos cuatro seres representa una de las etapas de la vida de la autora: la niñez, el principio de la adolescencia, el final de la adolescencia y por último, la entrada a la edad adulta.



Índice

UNIVERSITAS
Miguel
Hernández

pág/s.

1. Propuesta y Objetivos	5	-	6
2. Referentes	7	-	10
3. Justificación de la propuesta	11	-	12
4. Proceso de Producción	13	-	17
5. Resultados	18	-	28
6. Bibliografía	29	-	32

1.PROPUESTA Y OBJETIVOS

Propuesta

Kreatur_her (nombre que proviene de unir los conceptos de *kreatur*¹ y *her*²) toma como punto de partida el estudio de la biología, y más concretamente el de una de sus ramas: la genética. Tomando el arte como herramienta de expresión y autoconocimiento, la idea de este proyecto surge a raíz de la experiencia personal de la autora, que desarrolla una serie de investigaciones que la llevan al análisis y autoconocimiento de su propia vida, observando cómo los acontecimientos pasados han ido modificando su propio “yo”, llegando a la conclusión de plasmar, mediante imágenes en formato digital, que progresivamente se hacen más abstractas, diferentes series en las que retrata su pasado, su presente y el futuro al que aspira.

Representando la hibridación de cuatro seres diferentes como metáfora de las distintas etapas de la vida de la autora, encontramos a *Pez* haciendo referencia a la niñez, a *Rana* al principio de la adolescencia, a *Iguana* al final de la adolescencia y, por último, a *Pájaro* representando la entrada a la edad adulta. Mediante la formación de 37 figuras abstractas por cada uno de estos seres, podemos visualizar de forma gráfica las pequeñas mutaciones que se sufren al realizar una introspección en sí mismos y cómo estas los llevan al “punto cero”, conector de lo que él es con el resto del mundo y que tiene como consecuencia la superación del pasado.

El objetivo principal de *Kreatur_her* es realizar una reflexión sobre el pasado y así poder analizar cómo este ha afectado al presente y cómo puede afectar al futuro, con la intención de poder dejar lo ya vivido atrás y apoderarse de lo que está por llegar.

¹ *Kreatur* es un término de origen alemán que significa *criatura*. El término se asocia con un Dios creador que se correlaciona con todas las criaturas, cuando este concepto teológico falta, el uso del término *criatura* puede ser apropiado para llamar a las formas de vida extraordinarias.

² *Her* se refiere, en lengua inglesa, al adjetivo posesivo femenino *su*.

Objetivos

- Reflexionar y representar de forma gráfica la hibridación y los cambios que presenta el individuo al enfrentarse a la vida.
- Comprender el pasado, cómo este afecta al presente y entender la necesidad de cambiar e hibridar la propia personalidad para convertirse en aquello que se quiere llegar a ser.
- Desarrollar la evolución de cuatro seres en las tres etapas principales del autoconocimiento: la introspección, el punto cero y la superación.



2. REFERENTES

Daniel Lee es un artista chino afincado en los Estados Unidos que trabaja en las artes visuales, principalmente con la manipulación digital de imágenes fotográficas. En las primeras obras, Lee inicia un estudio biológico sobre las condiciones del ser humano, creando así un conjunto de imágenes partiendo de un animal y desarrollando así una auto-evolución hasta llegar a un ser humano futuro.

En la obra *Self-Portrait* (1997) (**Fig. 1**), Lee realiza un autorretrato donde muestra la evolución de su rostro mediante la influencia que tiene de las tecnologías que nos rodean. Al igual que su obra, *Kreatur_her* muestra la mirada al pasado y la del futuro. En ambos proyectos, las imágenes que crean son las de un ser que va evolucionando genéticamente por medio de las necesidades que tendrá que tener para sobrevivir.



Fig. 1. Daniel Lee, *Self-Portrait* (1997)

Patricia Piccinini es una artista australiana que trabaja con una amplia variedad de medios artísticos, pero principalmente en la escultura. Las obras de Piccinini suelen hablar de la relación que hay entre lo artificial y lo natural, entre los humanos y el medio ambiente y como cada vez la tecnología se va volviendo tan natural que adquiere vida propia, creando así criaturas de fantasía genética que abordan el hiperrealismo.

En la obra *Teenage Metamorphosis* (2017) (**Fig. 2**), Piccinini quiere abordar la realidad del desarrollo que están llevando a cabo los científicos estadounidenses sobre la creación de primeros híbridos humano-cerdo, en las que estas criaturas híbridas tendrán como uso para la cultivación de los órganos para los humanos. Realiza una escultura de una criatura compuesta por partes orgánicas e inorgánicas del cuerpo llamada la metamorfosis adolescente.



Fig. 2. Patricia Piccinini, *Teenage Metamorphosis* (2017).

Luka Moncaleano es un artista brasileño que reside en Italia y que trabaja con distintas técnicas como pintura, plotter-painting, instalaciones, performance, diseño y arte callejero. En la creación de sus obras, Moncaleano siempre busca información que se dirige hacia los experimentos biológicos en animales y hace en ocasiones una unión con rostros de bebés para hacer referencia al tema de un nuevo ser que nace.

En la obra *Trigeminal* (2008) (**Fig.3**), Moncaleano utiliza la fotografía digital para crear este ser que está compuesto por partes de un insecto, de un animal y de un bebé. Crea esta hibridación para engendrar así un nuevo ser que podría sobrevivir si el ser humano desaparece del planeta, porque los únicos que sobrevivirían serían los insectos, por ello aborda el tema modificando genéticamente a un bebé, añadiendo alas de polilla, patas de araña y patas de sapo, dando como nacimiento un nuevo ser en la tierra. La creación de estos nuevos seres tiene estrecha relación con el proyecto que presentamos por la hibridación de seres y por tratar la niñez como un nuevo ser (en nuestro caso Pez) que empieza a vivir y se enfrenta a la vida.



Fig. 3. Luka Moncaleano, *Trigeminal* (2008).

Ellen Jewett es una artista y escultora canadiense, suele trabajar con técnicas mixtas. En la creación de sus piezas siempre busca como inspiración su propia experiencia personal, con la intención de seguir la búsqueda interna cada vez que crea y también intenta plasmar las emociones de los sujetos elegidos. Para eso mezcla el mundo vegetal con el mundo animal que conoce, creando así sus propias musas. Su estética abarca desde el hiperrealismo hasta lo surrealista, la fantasía y lo grotesco.

En la obra *Lost to time, lost to mind* (2018) (**Fig. 4**) Jewett crea un Pangolín en la que su estructura va creciendo hacia arriba hasta que une la cola con partes vegetales hasta formar un árbol en la parte superior de la pieza, dando a entender que estos animales tienen que estar libres en su hábitat natural y no en cautiverio. Toda la obra se crea desde dentro hacia afuera, empezando por un esqueleto de metal y terminando con una capa esmaltada para resaltar los colores.



Fig. 4. Ellen Jewett, *Lost to time, lost to mind* (2018).

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

Esta obra aborda el tema sobre cómo el individuo –temeroso de enfrentarse a la lucha y a sus miedos y pensamientos– crece y madura, tomando consciencia de que hay algo en él que no funciona como le gustaría. Por ello, el individuo decide mirarse al espejo y reflexionar sobre las experiencias vividas en el pasado y sobre cómo lo vivido ha influido en su presente. En este sentido, cabe apuntar que algunos autores consideran que “el agua es el primer espejo del hombre racional, lo primero en estimular su autoconciencia y racionalidad” (Morabito, 2008), así como, del mismo modo también actúa como “el recipiente de la mente imaginativa que da vida a infinidad de criaturas” (Morabito, 2008). Posteriormente, tras *mirarse en el espejo*, el individuo se da cuenta del caos que está viviendo y nace la necesidad de mirar al futuro y encontrar a su propio “yo”. Para hallarse a sí mismo, necesitará comprender todos los cambios que como sujeto ha ido sufriendo.

A continuación, la necesidad de conectarse con sus más profundas emociones causa en él un desasosiego que ya está dispuesto a enfrentar. Es entonces cuando se ve a sí mismo como un ser que ha necesitado siempre la aprobación de su entorno social. Se da cuenta de la exclusión que ha sentido, de sus complejos físicos y de las diferencias con los demás. Al mirarse en el espejo, todo queda dentro, pero es algo que está dispuesto a abandonar.

Será a partir de este punto cuando el individuo se sumerge en sí mismo, encontrando su “punto cero” que conecta lo que él es con el resto del mundo. Concedor de su propio caos interno, está decidido a dejar el conformismo atrás y obtener las bases vitales de entendimiento de la vida. Se sumerge en la misión de conectarse con sí mismo para descubrir su unidad interior y enlazar, de esta forma, el pasado con el futuro que desea tener. Desde su “punto cero” forma un puente que une la totalidad de su propio universo, todavía desconocido, y comienza a realizar pequeños cambios en su vida que le ayudan a descubrir, aprender, y ampliar su punto de mira. En esta etapa, es capaz de identificar y generar las ideas más relevantes que llegarán a ser fundamentales en las esferas de su pensamiento.

Una vez formadas estas esferas y cruzada la línea de batalla, el individuo sigue hibridando su personalidad, de tal forma que comienza poco a poco a valorar más su imagen y su interior. Antes de dejar el pasado atrás, se reencuentra con su niño

interior, así como con su espíritu optimista y feliz que disfruta de la vida. Es entonces cuando se llena de seguridad y, por fin, consigue dejar atrás los complejos del pasado.

Estos cambios que sufre la personalidad del individuo se materializan en forma de ilustraciones y se reflejan en cuatro personajes (Pez, Rana, Iguana y Pájaro) mediante 37³ variaciones en cada uno de ellos, que ayudan a la autora a observar de forma objetiva las diferentes etapas de su vida: la niñez, el principio de la adolescencia, el final de la adolescencia y la entrada a la edad adulta. Consideramos de gran importancia el significado del propio número 37, ya que “la unión entre el número 3 y el número 7 resulta siendo una combinación de gran extroversión, dinamismo e intuición, especialmente en habilidades intelectuales, por lo que son personas que constantemente se encuentran en la búsqueda de la verdad o de mejores respuestas” («Significado del número 37», s.f.).

Por otro lado, la evolución en la niñez la encontramos en *Pez*, un pescado que no puede salir a la superficie y se siente estancado. *Rana* representa el principio de la adolescencia, por ser un anfibio que ha sufrido una metamorfosis y que por ello se siente distinta al resto de seres. El final de la adolescencia lo podemos ver reflejado en *Iguana*, un reptil que tiene permitido alejarse del agua y empezar a explorar la vida terrestre, por lo que percibe que es un ser integrado en el mundo que desea conocer. Por último, *Pájaro* simboliza la entrada a la edad adulta, siendo éste un ave que puede volar y que siente que es capaz de dejar todo atrás y ser libre.

³ 37 en la naturaleza es la temperatura normal del cuerpo humano en grados Celsius. En el genoma mitocondrial hay exactamente 37 genes.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

En la preproducción se ha decidido representar diferentes etapas de la vida de la autora. Cada animal híbrido que forma el proyecto representa una etapa vivida. *Pez* (la niñez), *Rana* (el principio de la adolescencia), *Iguana* (el final de la adolescencia) y por último, *Pájaro* (la entrada a la edad adulta) (**Fig. 5**).

En la producción y el desarrollo de este proyecto se han utilizado la *suite* de aplicaciones de Adobe: la primera es la de *Adobe Illustrator* para la creación de las ilustraciones de los cuatro híbridos y sus etapas y evoluciones; para darle vida al desarrollo de cada mutación se utilizará el programa de *Adobe Photoshop*: y por último, *Premiere Pro* se ha utilizado para crear pequeñas imágenes en movimiento.

Para la representación gráfica de las figuras híbridas, se ha optado por el uso de líneas de color negro en las siluetas de las figuras y la única parte del animal que se ha realizado con un relleno es la esfera del ojo. Las siluetas tienen unas formas geométricas, encontrando partes rectas y partes ovaladas, creando así una unión de las formas reales con las imaginarias de estos animales.

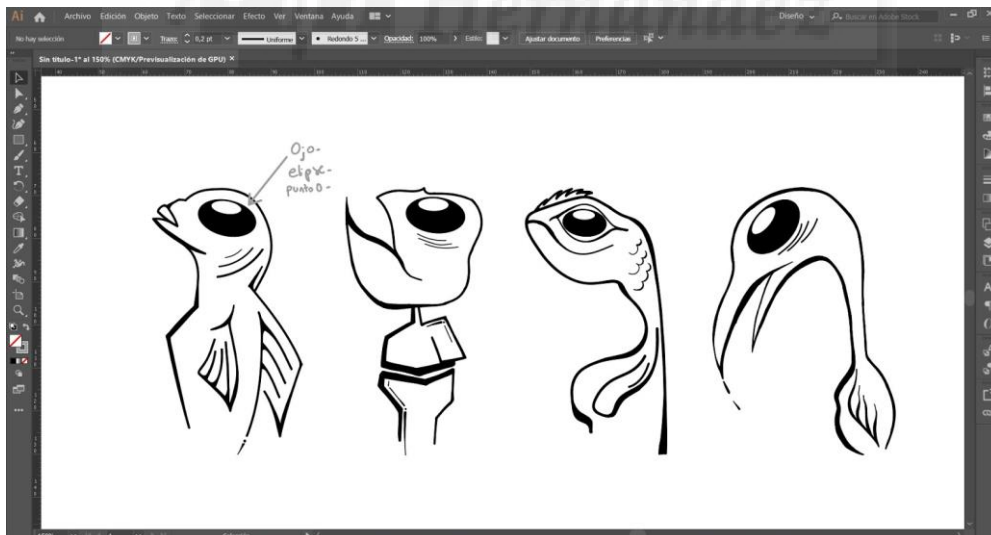


Fig. 5. Creación de *Pez*, *Rana*, *Iguana* y *Pájaro*

Una vez obtenidos los cuatro animales, a continuación, se empezará el desarrollo en cada uno de ellos que vendrá expuesto a un espejo en el que se verá reflejado a sí mismo en tres fases de la línea del tiempo. Para su representación el animal principal vendrá señalado en color rojo.

Las fases son: el pasado (Introspección) (**Fig. 6**), donde el animal se vé a sí mismo reflejado con su pasado; el presente (Punto cero) (**Fig. 7**), en el que el animal se unifica teniendo como unión el ojo; y el futuro (Superación) (**Fig. 8**), donde la figura deja a sus espaldas todo lo que le ha influenciado en su vida pasada para poder seguir adelante hacia una nueva etapa.



Fig. 6. Introspección



Fig. 7. Punto Cero



Fig. 8. Superación

En la última parte del proyecto encontramos la creación de las 37 mutaciones de las tres fases. El total de las ilustraciones se irá desarrollando por la unión de cada pareja de animal, simulando el desarrollo que ha ido teniendo el ser durante su recorrido en esa etapa.

La mutación 1^o (**Fig. 9**) representa la fase inicial cuando todavía no ha habido ninguna unión entre las figuras representadas. A continuación, para ilustrar el punto medio del desarrollo genético se ha escogido la mutación 23^o (**Fig. 10**), donde se puede observar el entrelazado que hay entre el animal. Por último, con la mutación 37^o (**Fig. 11**) en la que se ha concluido el desarrollo entero del animal.

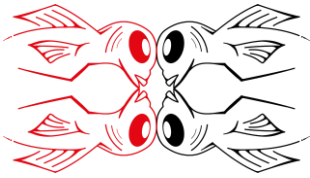


Fig. 9. 1º Mutación

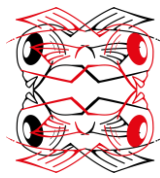


Fig. 10. 23º Mutación

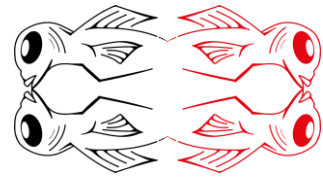


Fig. 11. 37º Mutación

En este apartado se muestra la evolución de las tres fases de *Pez*, diferenciando en rojo la fase representada (Fig. 12, 13 y 14).

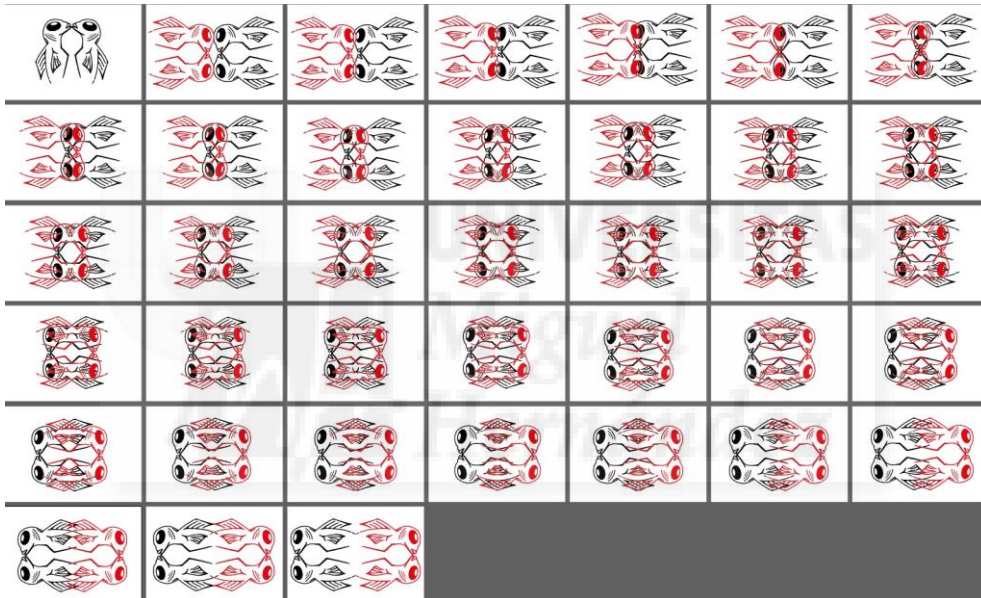


Fig. 12. Introspección - Desarrollo

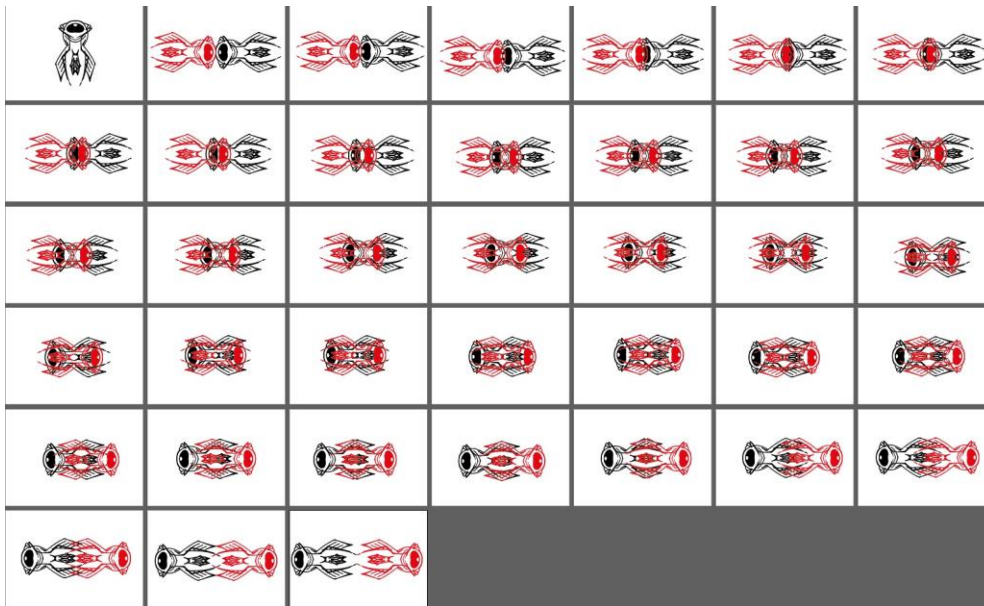


Fig. 13. Punto Cero - Desarrollo

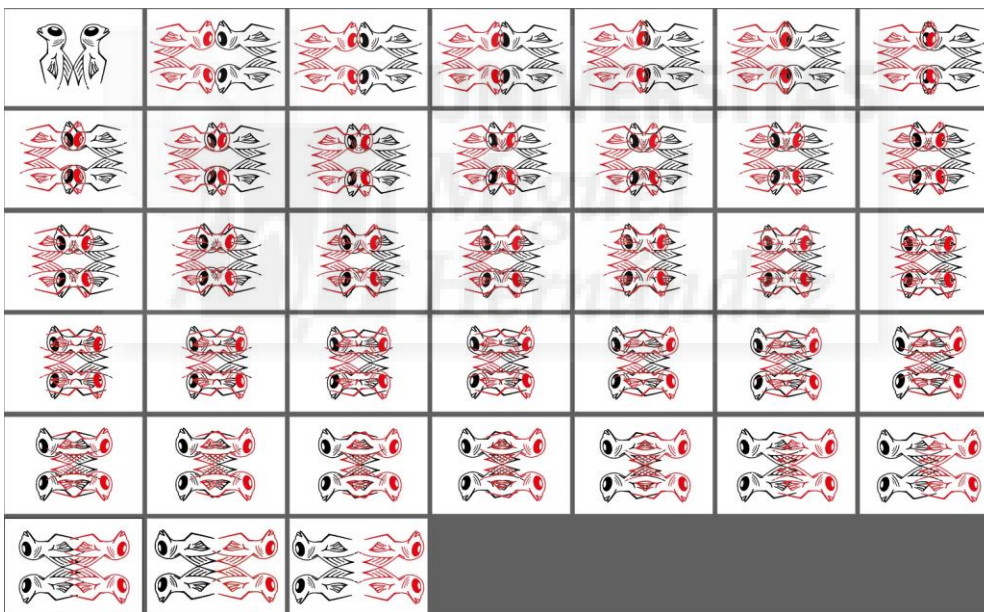


Fig. 14. Superación - Desarrollo

Como parte final de la producción, se ha realizado un vídeo animando las mutaciones de cada etapa en cada ser. En la primera fase de producción del vídeo, se han creado diferentes GIF animados mediante la línea de tiempo de *Adobe Photoshop* (Fig. 15), mientras que para concluir con el proceso se ha pasado a unir los diferentes GIF en un solo vídeo, donde se puede observar el movimiento de cada ser en cada una de sus fases vitales (Fig. 16).

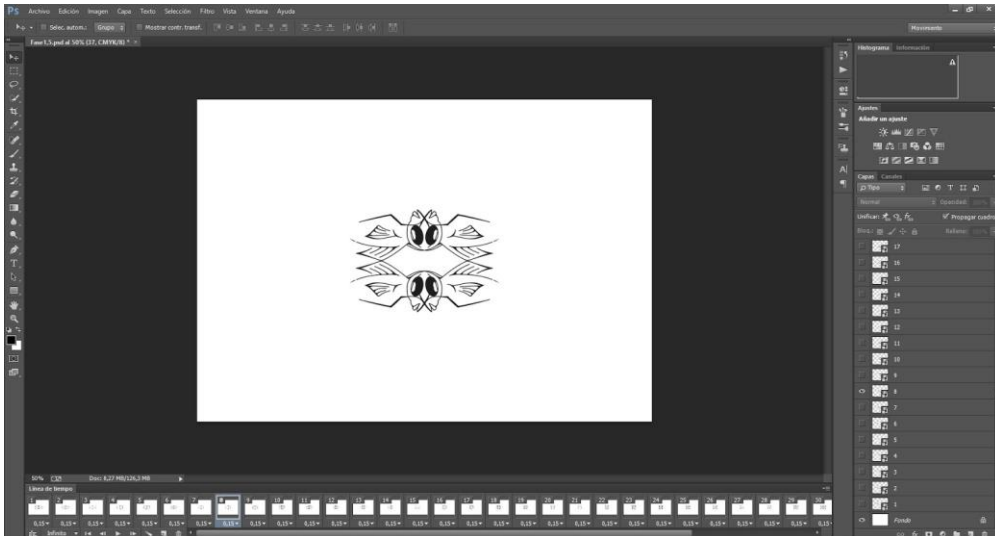


Fig. 15. Desarrollo – gif

En el montaje del video se ha insertado 12 veces la repetición de cada animal para que se pueda observar durante su exposición los movimientos de cada una de las figuras.

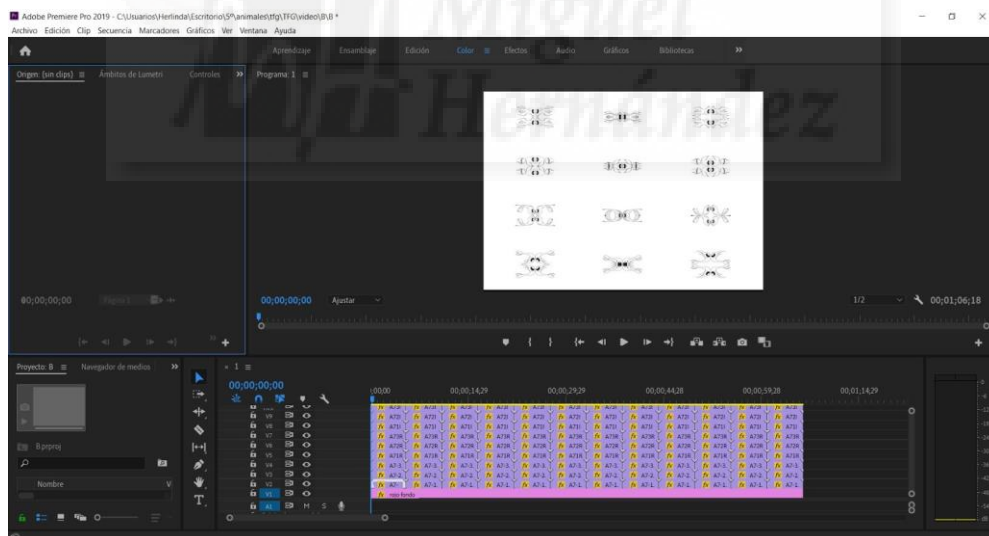


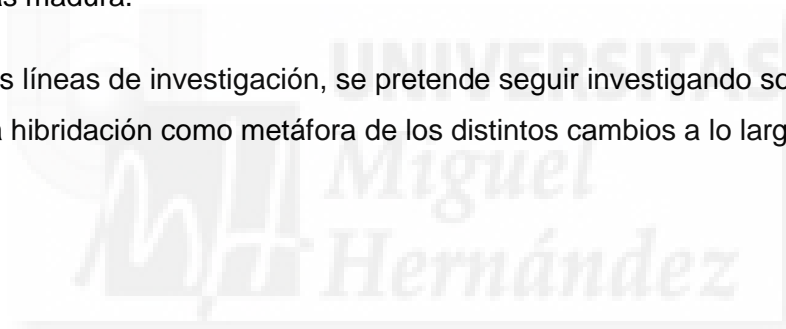
Fig. 16. Desarrollo – video

5. RESULTADOS

Como contenedor y parte de la obra se presenta una caja fuerte que contiene la parte gráfica, ya impresa. El que sea una caja fuerte da peso a la obra por su significado metafórico de esconder bajo llave los sentimientos vividos. El hecho de presentar las ilustraciones dentro de esta caja en forma de tarjetas y a tamaño DIN A6, confiere a la obra de una interacción más activa con el espectador, además de ayudar a la comprensión de la misma por la capacidad que las tarjetas otorgan de observar las diferentes partes de la obra tanto en conjunto como por separado, distinguiendo así las tres etapas de cada uno de los cuatro seres.

Personalmente, el proyecto ha servido a la autora como punto de inflexión en su vida, puesto que ha partido de la necesidad de comprender las diferentes etapas de su vida y los procesos que la han llevado a superar las mismas. *Kreatur_her* ha ayudado a la artista a comprender su pasado, a aceptar su presente y a ser capaz de mirar al futuro de forma más madura.

Como futuras líneas de investigación, se pretende seguir investigando sobre la genética y la hibridación como metáfora de los distintos cambios a lo largo de la vida.



RESULTADO DE LAS ILUSTRACIONES

Pez



Fig. 17. Pez



Fig. 18. Introspección



Fig. 19. Punto Cero

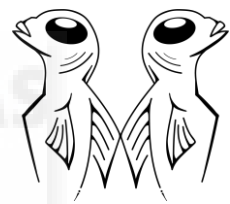


Fig. 20. Superación

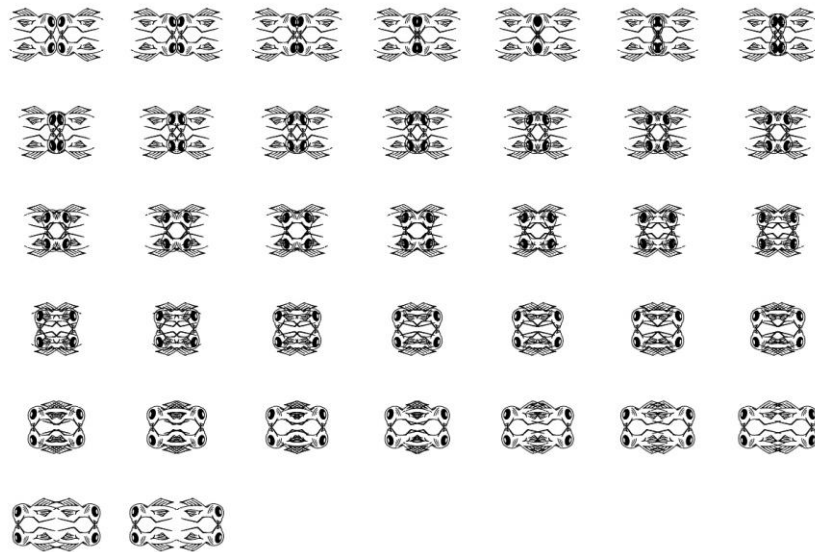


Fig. 21. Introspección - Desarrollo

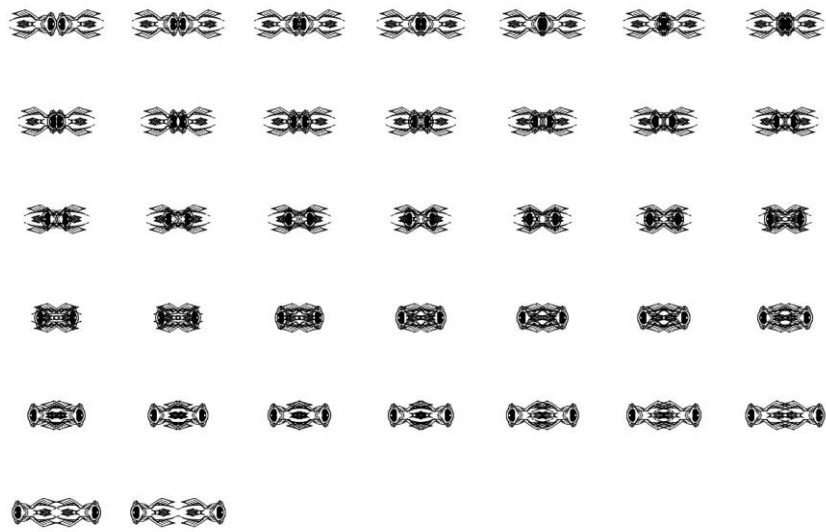


Fig. 22. Punto Cero - Desarrollo

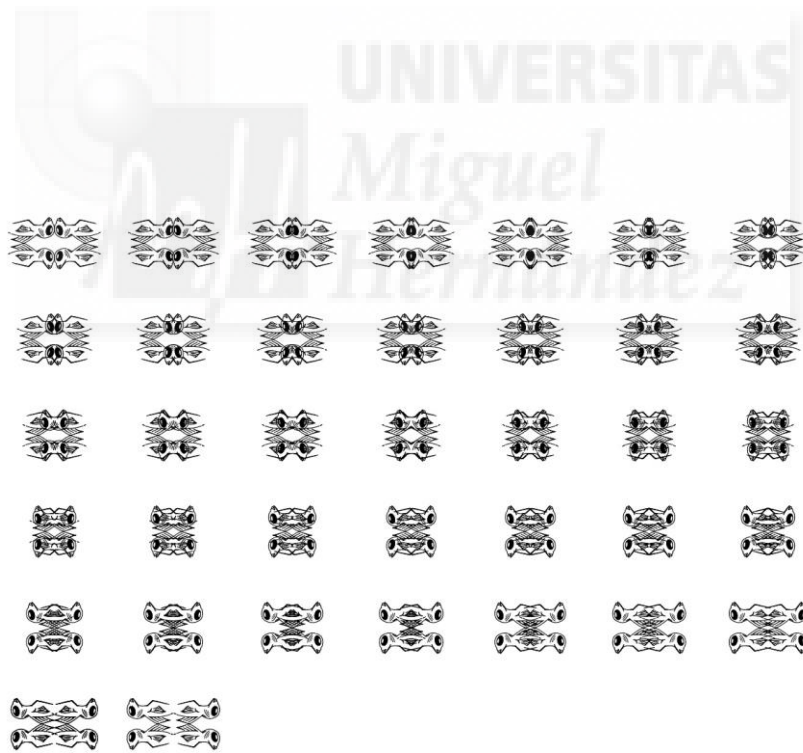


Fig. 23. Superación - Desarrollo

Rana



Fig. 24. Rana

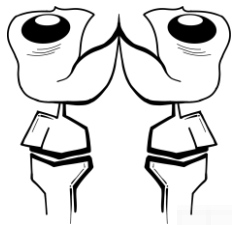


Fig. 25. Introspección



Fig. 26. Punto Cero

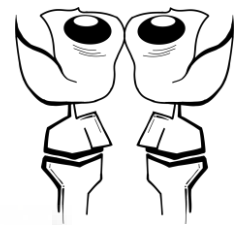


Fig. 27. Superación

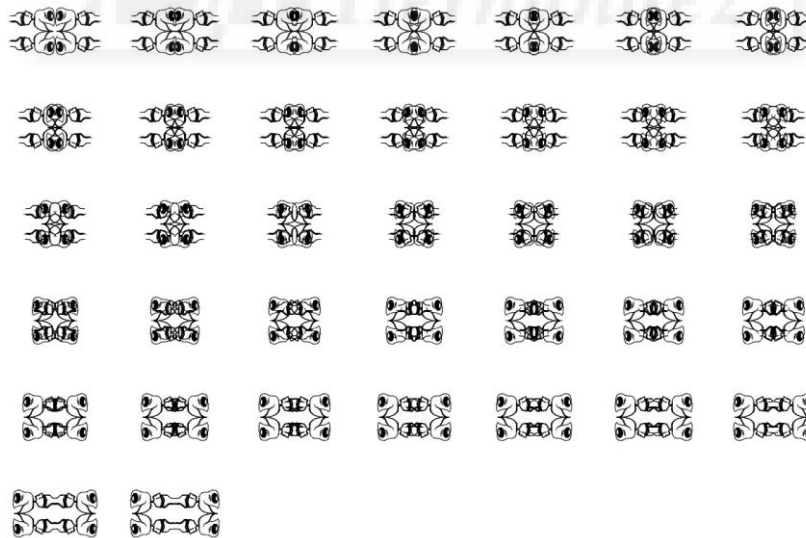


Fig. 28. Introspección - Desarrollo

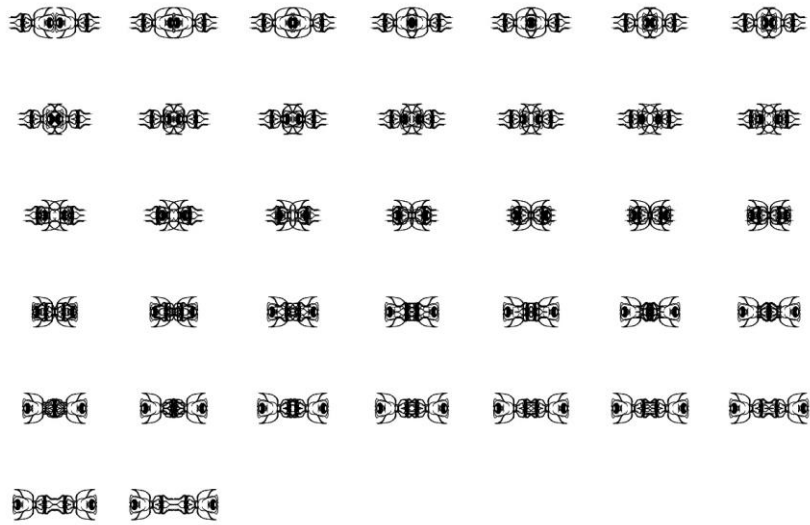


Fig. 29. Punto Cero - Desarrollo



Fig. 30. Superación - Desarrollo

Iguana



Fig. 31. Iguana

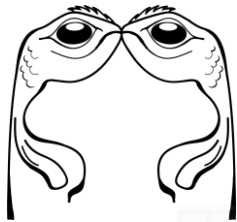


Fig. 32. Introspección



Fig. 33. Punto Cero

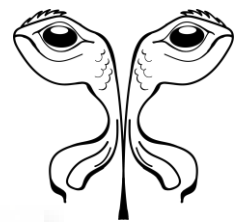


Fig. 34. Superación

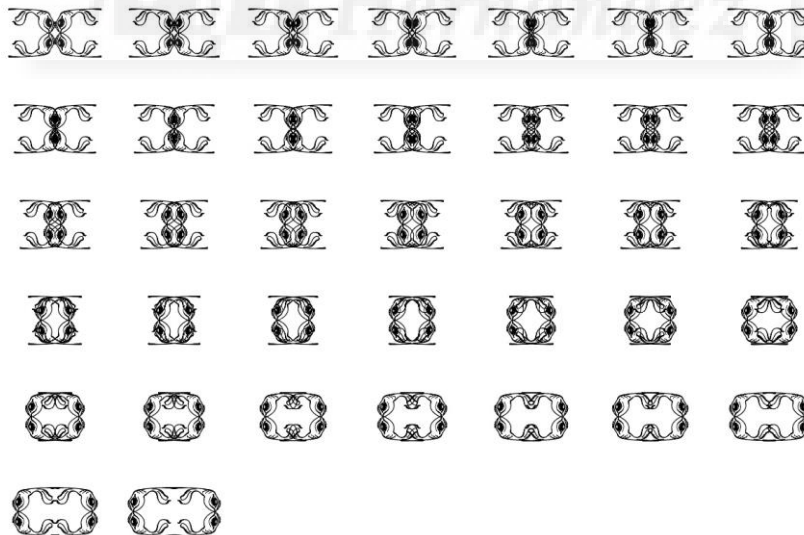


Fig. 35. Introspección - Desarrollo

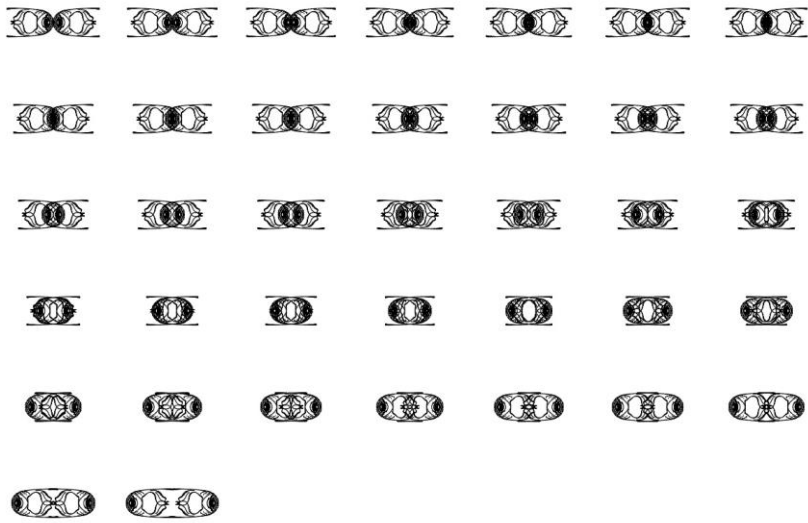


Fig. 36. Punto Cero - Desarrollo



Fig. 37. Superación - Desarrollo

Pájaro



Fig. 38. Pájaro



Fig. 39. Introspección



Fig. 40. Punto Cero



Fig. 41. Superación

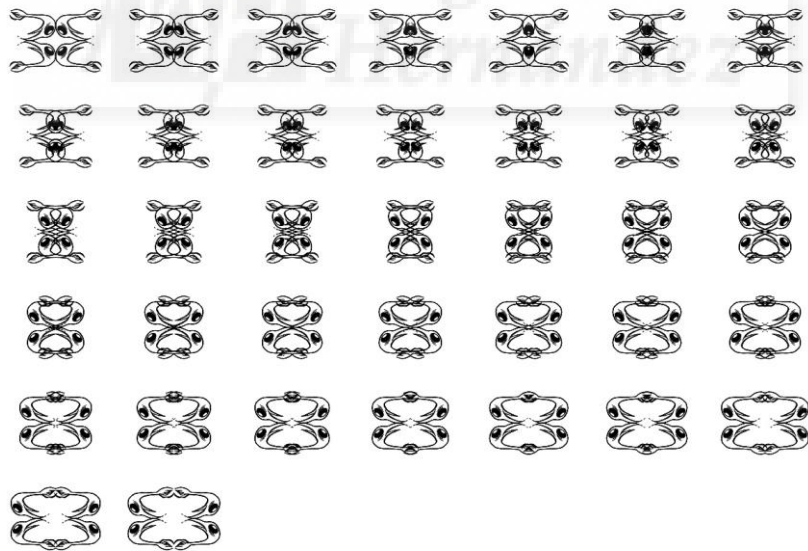


Fig. 42. Introspección - Desarrollo

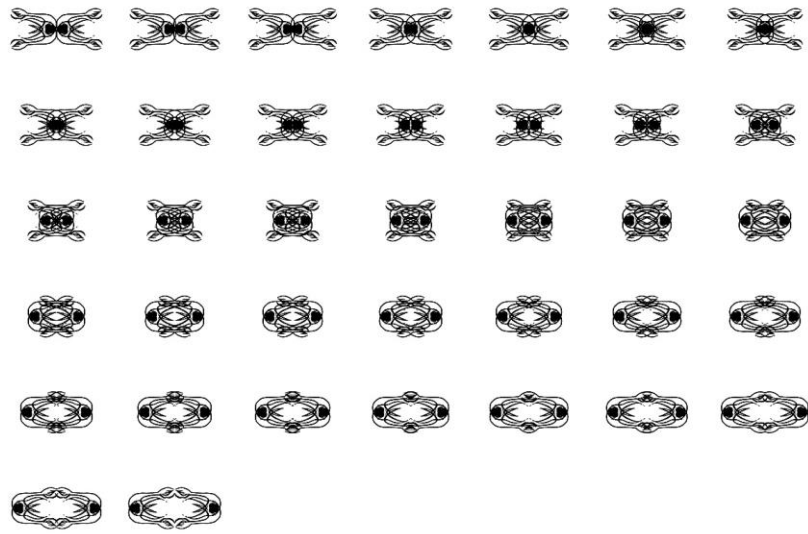


Fig.43. Punto Cero - Desarrollo

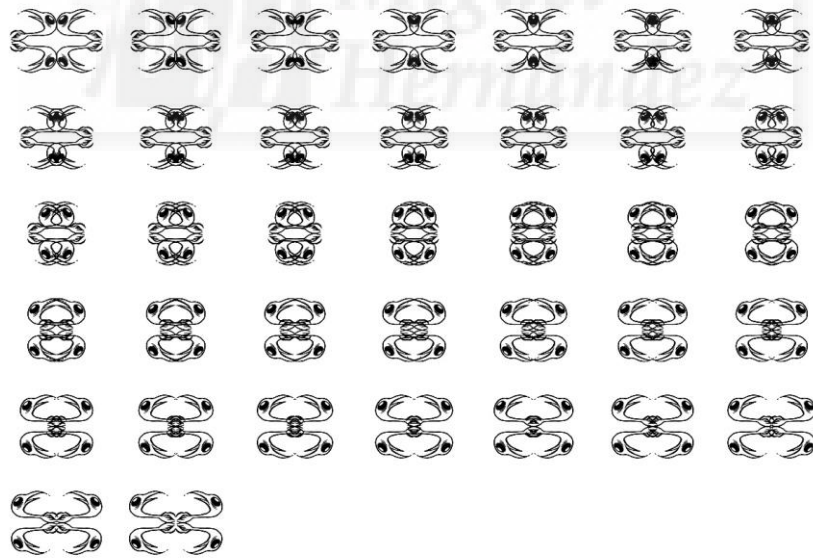


Fig. 44. Superación – Desarrollo

RESULTADO DEL VIDEO

<https://vimeo.com/375128679>

RESULTADO KREATUR_HER



Fig. 45. *Kreatur_her* - Caja fuerte



Fig. 46. Kreatur_her - Caja fuerte / Tarjetas



Fig. 47. Kreatur_her – Tarjetas

6. BIBLIOGRAFÍA

Referencias tomadas de Internet (Fuentes electrónicas)

- Agua

González Frías, F. (2012). *Agua*. Recuperado de <http://diccionariodesimbolos.com/agua.htm> [última consulta:18/07/2019]

Morabito, M. (08 de julio, 2008). *Una breve zambullida en la simbología del agua*. Recuperado de <https://cafebabel.com/es/article/una-breve-zambullida-en-la-simbologia-del-agua-5ae0052bf723b35a145dd59e/> [última consulta:18/07/2019]

Rosacruz, Á. (03 de abril, 2016). *El agua, símbolo del alma*. Recuperado de <https://www.rosacruzaurea.org/eventos/el-agua-simbolo-del-alma/> [última consulta:18/07/2019]

- Daniel Lee

Lee, D. (2015). *Manimals, intro Self-Portrait 1997*. Recuperado de <http://www.daniellee.com/projects/self-portrait> [última consulta:10/07/2019]

- Ellen Jewett

Jewett, E. (2019). *Ellen Jewett, lost to time lost to mind*. Recuperado de <http://www.ellenjewettsculpture.com/portfolio-lost-to-time-lost-to-mind> [última consulta:17/07/2019]

Peterson, J. (10 de junio, 2014). *Ellen Jewett, escultura*. Recuperado de <http://elhurgador.blogspot.com/2014/06/ellen-jewett-escultura.html> [última consulta:17/07/2019]

Staugaitis, L. (06 de mayo, 2019). *Unnatural Fusions of Animal and Plant Life Form New Elaborate Sculptures by Ellen Jewett*. Recuperado de <https://www.thisiscoolossal.com/2019/05/new-ellen-jewett/> [última consulta:17/07/2019]

- Genética

Genética. (s.f.). Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Genética> [última consulta:25/06/2019]

Porto, J. y Merino, M. (2008). *Definición de genética*. Recuperado de <https://definicion.de/genetica/> [última consulta:25/06/2019]

¿Qué es la genética? (2019). Recuperado de <https://www.ibbiotech.com/es/info/que-es-la-genetica/> [última consulta:25/06/2019]

- Her

Her, traducción de español, diccionario inglés-español. (s.f.). Recuperado de <https://es.bab.la/diccionario/ingles-espanol/her> [última consulta:25/06/2019]

- Hibridación biológica

Alegsa. (16 de octubre, 2010). *Definición de hibridación*. Recuperado de <https://www.definiciones-de.com/Definicion/de/hibridacion.php> [última consulta:01/07/2019]

Gonzalo Claros, M. (s.f.). *Hibridación*. Recuperado de http://www.biorom.uma.es/contenido/av_bma/apuntes/T3/hibridac.html [última consulta:01/07/2019]

Hibridación (biología molecular). (s.f.). Recuperado de [https://es.wikipedia.org/wiki/Hibridaci%C3%B3n_\(biolog%C3%ADa_molecular\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Hibridaci%C3%B3n_(biolog%C3%ADa_molecular)) [última consulta:01/07/2019]

Leonart, M.E., Sánchez, R., Martín-Duque, P., Ramón, S., Cajal, S. (1997). *Técnicas de hibridación, clonación y secuenciación de ácidos nucleicos en el diagnóstico anatomopatológico*. Recuperado de <http://www.conganat.org/seap/revista/v30-n3/13.pdf> [última consulta:01/07/2019]

- Identidad

Identidad. (s.f.). Recuperado de <https://es.wikipedia.org/wiki/Identidad> [última consulta:25/07/2019]

Porto, J. y Merino, M. (2009). *Definición de identidad*. Recuperado de <https://definicion.de/identidad/> [última consulta:25/07/2019]

Significado de identidad. (12 de diciembre, 2018). Recuperado de <https://www.significados.com/identidad/> [última consulta:25/07/2019]

- Iguana

González, A. (17 de julio, 2016). *La iguana, símbolo yoreme*. Recuperado de <https://riodoce.mx/2016/07/17/la-iguana-simbolo-yoreme/> [última consulta:26/08/2019]

Iguana marina de galápagos. (s.f.). Recuperado de <http://www.lagartopedia.com/iguana-marina/> [última consulta:26/08/2019]

Máxima Uriarte, J. (16 de diciembre, 2018). *10 características de la iguana*. Recuperado de <https://www.caracteristicas.co/iguana/> [última consulta:26/08/2019]

Simbolismo del tótem de iguana animal. (26 de abril, 2019). Recuperado de <https://www.xn--soar-con-e3a.info/simbolismo-del-totem-de-iguana-animal/> [última consulta:26/08/2019]

- Kreatur

Kreatur, definición y sinónimos de kreatur en el diccionario alemán. (s.f.). Recuperado de <https://educalingo.com/es/dic-de/kreatur> [última consulta:25/06/2019]

- Luka Moncaleano

Bozzi, E. (20 de marzo, 2010). *L' arte transgénica de Luka Moncaleano*. Recuperado de <https://elisabozzi.wordpress.com/2010/03/20/larte-transgenica-di-luka-moncaleano/> [última consulta:16/07/2019]

Moncaleano, L. (s.f.). *Luka Moncaleano*. Recuperado de <http://www.lukamoncaleano.com/bio-cv.html> [última consulta:16/07/2019]

Music, S. (2019). *Luka Moncaleano*. Recuperado de <https://www.premioceleste.it/info/idu:6377/> [última consulta:16/07/2019]

Music, S. (2019). *Trigeminal, Luka Moncaleano, Premio Celeste 2008, Opera Celeste Network*. Recuperado de <https://www.premioceleste.it/opera/ido:8282/> [última consulta:16/07/2019]

- Número 3

El significado del número 3, numerología. (2014). Recuperado de <https://numero-aleatorio.com/numerologia/3/> [última consulta:11/07/2019]

Significado del número 3. (s.f.). Recuperado de <https://significadodelossuenos24.com/numerologia/numero-3/> [última consulta:11/07/2019]

- Número 7

El significado del número 7, numerología. (s.f.). Recuperado de <https://numero-aleatorio.com/numerologia/7/> [última consulta:11/07/2019]

Significado del número 7. (s.f.). Recuperado de <https://significadodelossuenos24.com/numerologia/numero-7/> [última consulta:11/07/2019]

- Número 37

Número 37. (2014). Recuperado de <https://numero-aleatorio.com/37> [última consulta:11/07/2019]

Numerología 37. (s.f.). Recuperado de <https://numerologia.top/numero-37-significado/> [última consulta:11/07/2019]

Significado del número 37. (s.f.). Recuperado de <https://significadodelossuenos24.com/numerologia/numero-37/> [última consulta:11/07/2019]

- Pájaro

EFE. (01 de febrero, 2005). *El cerebro de los pájaros es muy similar al de los humanos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/2598/0/cerebro/pajaros/humanos/> [última consulta:29/08/2019]

González Pérez, C. (27 de febrero, 2004). *El secreto de garza blanca*. Recuperado de <http://encuentrosconlasabiduria.blogspot.com/2010/01/el-secreto-de-garza-blanca.html> [última consulta: 29/08/2019]

Roque, M.À. (s.f.). *Las aves, metáfora del alma*. Recuperado de https://www.iemed.org/publicacions/quaderns/12/Las_aves_metafora_del_alma_Maria-Angels_Roque.pdf [última consulta:29/08/2019]

Sevilla del Tejo, D. (09 de diciembre, 2015). *Símbolos de los pájaros*. Recuperado de <https://sabiduriaancestral.wordpress.com/2015/12/09/simbolos-de-los-pajaros/> [última consulta: 29/08/2019]

- Patricia Piccinini

Miéville, C. (20 de febrero, 2018). *Patricia Piccinini's wonderland of weirdness*. Recuperado de <https://blog.gagoma.qld.gov.au/patricia-piccinini-wonderland-of-weirdness/> [última consulta:11/07/2019]

Patricia Piccinini. (2019). Recuperado de https://en.wikipedia.org/wiki/Patricia_Piccinini [última consulta:11/07/2019]

Piccinini, P. (s.f.). *Some thoughts about my practice by Patricia Piccinini (2020)*. Recuperado de <http://www.patriciapiccinini.net/writing/0/426/61> [última consulta:11/07/2019]

- Pez

Admin. (10 de mayo, 2013). *Pez tótem*. Recuperado de <https://totemanimal.org/2013/05/10/pez-totem/> [última consulta:15/08/2019]

Carrillo de Albornoz, M.A., Fernández, M.A. (27 de septiembre, 2018). *Simbolismo de... el pez*, Recuperado de <https://biblioteca.acropolis.org/simbolismo-de-el-pez/> [última consulta:15/08/2019]

Mosley, M. (06 de mayo, 2011). *El hombre desciende del... pez*. Recuperado de https://www.bbc.com/mundo/noticias/2011/05/110506_evolucion_claves_anatomica_ser_humano_peces [última consulta:15/08/2019]

Ortega, O. (05 de agosto, 2013). *Simbología del pez*. Recuperado de <https://oculto.eu/simbologia-del-pez/> [última consulta:15/08/2019]

- Rana

El hombre y la rana comparten el 80% de los genes asociados con afecciones genéticas. (03 de mayo, 2010). Recuperado de <https://www.libertaddigital.com/ciencia/el-hombre-y-la-rana-comparten-el-80-de-los-genes-asociados-con-afecciones-geneticas-1276391736/> [última consulta:23/08/2019]

Megane, J.L. (27 de marzo, 2015). *Simbología de ranas y sapos*. Recuperado de <https://www.lefrontal.com/es/simbologia-de-ranas-y-sapos> [última consulta:23/08/2019]

Quero Rocamora, N. (18 de junio, 2018). *Significado de la rana como animal de poder*. Recuperado de <https://educacion.uncomo.com/articulo/significado-de-la-rana-como-animal-de-poder-48449.html> [última consulta:23/08/2019]

