



EL ARTE DE

Blossom

ÁNGELA VALDEGRAMA JIMÉNEZ

TRABAJO FIN DE GRADO BELLAS ARTES

2024-2025

MENCIÓN

Artes Visuales y Diseño

TÍTULO

El arte de *Blossom*

ESTUDIANTE

Valdegrama Jiménez, Ángela

TUTOR/A

Alepuz Rostroll, Amparo

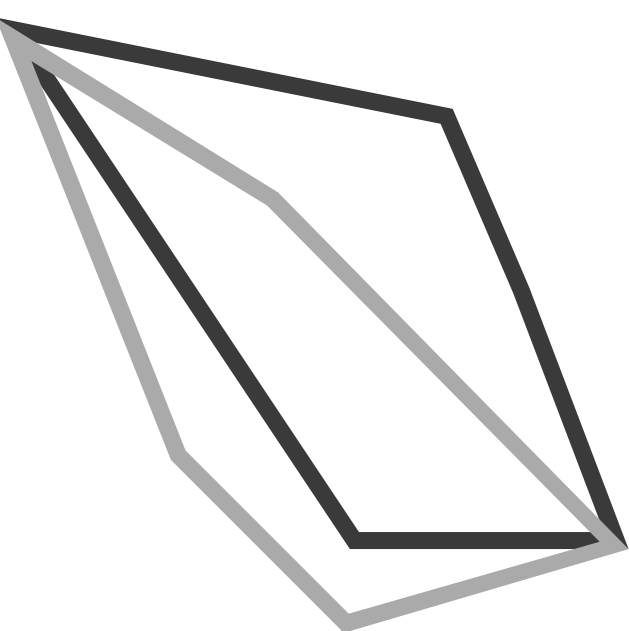




PALABRAS CLAVE Concept Art, Ficción,
Romanticismo, Artbook, Ilustración
Digital

RESUMEN

Se presenta el libro de arte *Blossom*, centrado en el desarrollo visual que conforma su universo. A partir de este marco específico, se lleva a cabo el proceso propio del *concept artist*, abarcando desde la investigación estética hasta la propuesta gráfica final. La intención es mostrar el potencial visual de la composición escenográfica, junto al diseño morfológico de los personajes. Se toma como referencia la sensibilidad estética y filosófica del Romanticismo, reimaginada y adaptada para integrarse en una ambientación de corte fantástico.



INDICE



1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	05
2. REFERENTES	07
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	09
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	11
5. RESULTADOS	18
6. BIBLIOGRAFÍA	21

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

Este proyecto se origina desde una inquietud artística, explorar y conocer el *Concept Art*¹ y la labor como creador. Así surge *Blossom*, un trabajo gráfico centrado en desarrollar un universo único con ambientación postapocalíptica influenciado por el Romanticismo del siglo XIX y diversas culturas tribales de carácter ficticio.

La creación y desarrollo de mundos es un recurso presente en la obra de numerosos creativos de ficción en diferentes tipos de medios, bien sea literatura o disciplinas más recientes como el cómic, el cine o el videojuego. Dentro del campo del desarrollo artístico visual, el proceso de transformar la idea de un mundo en una realidad tangible es algo que resulta fascinante y enigmático al mismo tiempo, ya que, en una primera instancia, crea una experiencia inmersiva que permite al creador explorar de forma progresiva ese mundo y sus habitantes, del mismo modo que proporciona una vía de conexión entre el espectador, o consumidor de este contenido, con el mundo.

La estética del Romanticismo –específicamente en su relación con la naturaleza, la melancolía y lo sublime– se reinterpreta en clave contemporánea, fusionándose con una ambientación étnica en un imaginario diseñado específicamente para este universo. El proyecto indaga cómo los elementos visuales transmiten conceptos narrativos elaborados como la identidad, la pérdida, la espiritualidad o la evolución humana.

El trabajo se ha desarrollado mediante un proceso iterativo realizado con herramientas digitales como Procreate o Adobe Photoshop, incluyendo fases de documentación, investigación estética, exploración gráfica y diseño final, todo ello registrado en un dossier visual acompañado de justificaciones teóricas.

1. El *Concept Art* es una disciplina dentro de la ilustración, en la cual se lleva a cabo el desarrollo de personajes y escenarios para dar una visión general sobre un proyecto; ya sea de una película, videojuego, animación, etc.

Objetivos

- Analizar el proceso y diferentes metodologías empleadas en la creación de personajes, criaturas pasando desde la idea y la creación del mundo hasta el arte final.
- Reinterpretar la cultura del romanticismo para crear un mundo de ficción enfocado al sector del *concept art*.
- Elaborar un portfolio de ilustración con un estilo propio del mundo del *Concept Art*.
- Desarrollar un proyecto artístico en el que poder experimentar y poner en práctica los conocimientos adquiridos en el grado.
- Poner en práctica los software de creación como Adobe Photoshop o Procreate.



2. REFERENTES

LIBROS

Los libros seleccionados han cumplido diversas funciones, contribuyendo tanto al desarrollo narrativo como a la fundamentación teórica y técnica. Por un lado, algunas obras han sido útiles como referencia conceptual, captando el trasfondo de los personajes e inspirando su construcción psicológica y visual. Por otro lado, otros volúmenes han proporcionado información histórica y artística clave sobre el Romanticismo, ofreciendo contexto sobre el periodo, sus convenciones estéticas y su filosofía. Además, se ha explorado métodos propicios para el *concept art*, los cuales han aportado metodologías prácticas para el diseño.

Cabe destacar títulos como *El hombre de arena* de E.T.A Hoffman (2009), *El pensamiento Lateral* de Edward de Bono (1986) o *Better game characters by design, a psychological approach* de Katherine Isbister (2006).

VIDEOJUEGOS

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Videojuego]

ZA/UM. (2009). *Disco Elysium* [Videojuego]



Fig. 1 Martínez Fabre, M.P., & Mateu, F. (2023). *Territorios de la Alta Fantasía*



Fig. 2 Disco Elysium [Ilustración] por Studio ZA/UM

PINTURAS

El proyecto ha sido construido sobre un sólido referente visual: la pintura del Romanticismo europeo. Se han seleccionado obras emblemáticas de autores como Caspar David Friedrich, William Turner o Francisco de Goya, cuyos cuadros han sido analizados y seleccionados bajo un criterio compositivo, reinterpretando detalles representativos y captando la esencia de estos para enriquecer formalmente en los paisajes y personajes protagonistas de *Blossom*.

Entre las obras más relevantes se encuentran El mar de hielo de Caspar David Friedrich (1826), Saturno devorando a su hijo de Francisco de Goya (1819-1823) y Aníbal cruzando los Alpes de J.M.W (1812).



Fig.2. Goya, F (c. 1808-1812). *El coloso*

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

La presente propuesta surge de una inquietud artística por explorar los límites del imaginario visual de la creación de mundos de ficción. Una inquietud que hemos tenido la oportunidad de materializar en este TFG a través del desarrollo del libro de arte, cuyo objetivo ha sido construir sólidamente un universo que no solo tenga como meta expresar una historia propia, sino que también actúe como contenedor simbólico de ideas.

En *Blossom* se narra la historia de Izel, una escaladora perteneciente a una tribu que sobrevive en un mundo que refleja la huella del tiempo perdido, cuya nostalgia sigue latente por una era de vitalidad que nunca experimentaron. A medida que la humanidad lucha por adaptarse, un conocimiento antiguo se manifiesta y se convierte en el punto de partida para una nueva búsqueda, una que intenta reconectar el legado del pasado mientras trata de encontrar una solución para el trágico futuro.

Uno de los ejes sustanciales del proyecto es la integración nocional y visual del Romanticismo, particularmente en su vertiente europea. Esta influencia no solo se manifiesta en lo estético –donde se evidencia mediante una reinterpretación contemporánea de elementos *neo* (neogótico, neobarroco, etc.)– sino también en lo narrativo y simbólico.

La elección de este periodo como marco filosófico-estético responde a la centralidad que adquieren en la trama los conceptos del alma, la mente y los sentidos: entidades esenciales del ser humano. Siguiendo las teorías del Maurice Bowra en “The Romantic Imagination” (1950), incorporamos el pensamiento filosófico en el ideal del “yo” romántico, caracterizado por la introspección radical, el irracionalismo creativo y el fanatismo por la superación del mundo a través de la individualidad. Estas ideas se reflejan en el desarrollo de personajes que encarnan los vestigios de una humanidad perdida y en la relación alegórica entre naturaleza y destino, en un mundo que enfrenta su colapso. Así, el Romanticismo actúa como vehículo expresivo de una historia marcada por el pesimismo, la contemplación del desastre natural y la búsqueda de trascendencia.

“Die Welt muß romantisiert werden. So findet man den ursprünglichen Sinn wieder”
[“El mundo debe ser romantizado. Solo entonces redescubriremos su significado original.”] (Novalis, 1798, p.27)

Integrar el romanticismo clásico dentro de un proyecto contemporáneo no solo es una forma de rendir homenaje a un movimiento artístico de gran trascendencia, sino que, al combinándolo con la fantasía, este actúa como catalizador de la imaginación, no sólo como simple evasión, sino como un prisma desde el que reflejar cuestiones muy humanas como el anhelo, la evolución o la espiritualidad, erigiéndose como una resistencia poética al desencanto moderno. Es, en suma, una reivindicación de la emoción capaz de dialogar con nuestra era digital.

La aptitud humana de imaginar y crear constituye el motor esencial de toda disciplina artística, capacitándonos para moldear nuestra percepción del mundo y nuestra propia existencia. Damos voz a nuestro “yo” interior y sumergimos a las mentes en un espacio seguro construido especialmente para dar vida a nuestros deseos.

En *Blossom* se establece un diálogo crítico con problemáticas contemporáneas urgentes: la pérdida de la identidad cultural, la devastación ecológica y la profunda desconexión entre el ser humano y su entorno. Es gracias a esta sensibilidad en el proyecto que se permite reintroducir la ética en el discurso visual, contrarrestando la tendencia actual hacia la espectacularización vacía de contenido. Este libro de arte es, en última instancia, una ofrenda a lo que Coleridge denominó “imaginación primaria” en su *Biographia Literaria* (Coleridge, 1817/2003, cap. 13), aquella “repetición en la mente finita del acto eterno de creación en el yo infinito”.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

4.1 Producción de Ideas y Documentación

Al comenzar un proyecto de *concept art*, es conveniente conocer la historia o el mundo que se va a representar y así tener la capacidad de documentarse acorde al tono que se requiere y conseguir que sea la más verosímil posible.

A través de la minuciosa exploración de conceptos, se encuentran nuevas visiones que previamente no se habían considerado y que enriquecen el resultado final. Para producir ideas creativas que se aparten de lo convencional, es fundamental tener en cuenta la noción del pensamiento lateral.

“El pensamiento lateral es como la marcha atrás de un automóvil: a nadie se le ocurriría conducir todo el tiempo en marcha atrás, pero no por ello el uso de esa marcha es menos necesario” (de Bono, 1980, p.61)

El campo del *concept art* emplea diversos métodos y herramientas estratégicas para la generación y desarrollo de ideas, cada uno adaptable a las necesidades específicas del artista y a los requerimientos particulares de cada proyecto, constituyendo un arsenal metodológico esencial para el profesional. A continuación, analizaremos las técnicas más relevantes utilizadas en este proyecto que potencian el proceso creativo.

- Lluvia de ideas o *Brainstorming*: Como su nombre indica, propone generar una serie de conceptos espontáneos relacionados con el tema propuesto sin restricciones iniciales.
- Redacción: Algunos artistas realizan un ejercicio narrativo donde plasman ideas sin preocuparse por la estructura formal con el fin de explorar y producir nuevos conceptos.
- Tableros conceptuales o Moodboard: Es una herramienta visual que agrupa imágenes, texturas o referencias en un mismo espacio para identificar conexiones interpretativas.

Para ilustrar la aplicación práctica de las metodologías previamente analizadas, el siguiente apartado examina detalladamente el uso de referencias visuales y tableros de imágenes en el proyecto *Blossom*. Este caso muestra específicamente cómo estos recursos informaron la estética inicial del mundo y facilitaron la transmisión efectiva de la atmósfera deseada.



Fig. 3. Tablero de ideas para los espacios.

4.2 Introducción al *Worldbuilding*

La creación de mundos constituye un objeto interdisciplinar de estudio que puede manifestarse de forma transnarrativa, abarcando numerosos campos y metodologías. El objetivo principal se centra en crear y detallar desde un punto plausible un mundo de ficción con unas normas y características concretas para profundizar adecuadamente en el contexto de la historia, estableciendo un marco conceptual para el desarrollo del proyecto,

El *worldbuilding*² requiere un enfoque sistemático y detallado que equilibre aspectos creativos con lógica interna, para llegar a esa conclusión, tenemos que resolver cuestiones como ¿Quiénes?, ¿El qué?, ¿Cuándo?, ¿Por qué? y ¿Cómo? para cumplir con los requisitos del contexto. Asimismo, la construcción de mundos se ramifica en varios componentes críticos que requieren un desarrollo detallado. En primer lugar, las leyes naturales establecen las posibilidades y limitaciones físicas del mundo, determinando cómo funciona la realidad en su nivel más fundamental. En segundo lugar, elementos geográficos como la formación de continentes y la distribución de biomas crean la base ambiental que configura las sociedades y las narrativas. En tercer lugar, los elementos contruidos –desde la arquitectura hasta las tecnologías– reflejan cómo los habitantes interactúan con su entorno y demuestran la evolución cultural. Por último, los sistemas sobrenaturales, como la

magia, deben mantener reglas consistentes que se integren lógicamente con otros elementos de la construcción de mundos.

“El territorio fantástico no es sólo un espacio de ambientación, sino un elemento estructural que articula el conflicto, define roles y funciones de los personajes y modela las acciones” (Martínez Fabre & Mateu, 2023, p. 36).

En este proceso, los *thumbnails*³ se convierten en una herramienta clave para comenzar a visualizar el mundo creado, permitiendo indagar rápidamente posibles composiciones, ambientes y estructuras de forma sintética.

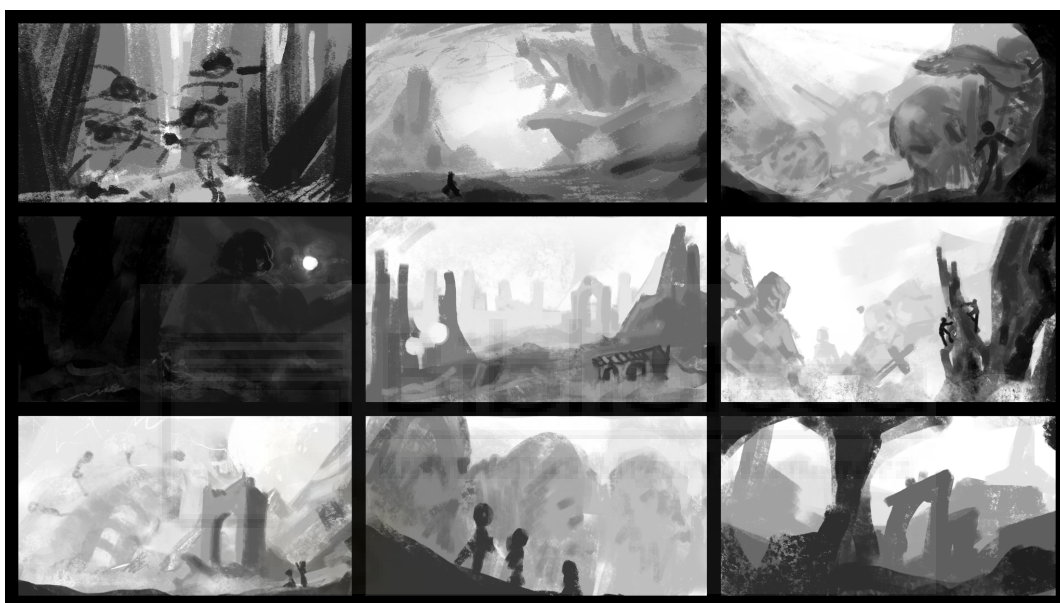


Fig. 4. *Thumbnails* para el paisaje *Tumba de gigantes*.

Una vez seleccionada la opción más adecuada entre las distintas propuestas conceptuales, el proceso avanza hacia una etapa más refinada donde los elementos visuales comienzan a tomar forma concreta y establecen relaciones estructurales entre sí, desarrollando con mayor detalle con valores de grises, este método permite evaluar la composición enfocándose en la estructura fundamental del mundo creado. Así se logra establecer contrastes y definir elementos clave de la composición, como la línea de horizonte, la profundidad, la perspectiva y la separación visual entre planos y formas.

2. El *worldbuilding* es el proceso de crear un mundo ficticio, a menudo en obras de ficción como novelas, películas o videojuegos, donde se desarrollan historias.

3. Los *thumbnails* son pequeños bocetos realizados de forma rápida y libre para visualizar cualquier idea en poco tiempo.

4.3 Personajes. Construcción visual y conceptual de los personajes.

El diseño de personajes constituye un proceso fundamental que integra tanto la exploración estética como la definición conceptual de las figuras que habitan en un universo narrativo. Este procedimiento, lejos de solo mostrar la representación formal de un figura reconocible, implica la construcción visual y simbólica de identidades coherentes que se ajusten con la lógica interna del mundo ficticio.

Tras obtener una breve descripción de los personajes y su trasfondo general, se comienza a idear la parte estética. A partir de este punto, se hará referencia a apartados ya tratados anteriormente, como la recopilación de referencias relacionadas con el aspecto de cada personaje (apartado 4.1)

“The Character is Always in Service to the Story” [“El personaje siempre está al servicio de la historia”] (Tillman, 2019, p.6)

Al crear personajes, los artistas conceptuales emplean diversos métodos. Uno de los procedimientos iniciales más eficaces es la creación de *shapes*⁴ o siluetas básicas, técnica que, mediante dibujos a mancha, permite generar múltiples propuestas de diseño rápidamente, optimizando así el flujo creativo y estableciendo los cimientos visuales del personaje.

Una vez finalizado este paso, se escoge el diseño más adecuado que, en su conjunto, sea legible, dinámico y representativo. Posteriormente se pasa a línea, lo cual implica dibujar con más detalle los elementos que eran mancha, materializando características específicas como vestimenta, proporciones anatómicas y accesorios. Esta fase de refinamiento debe mantener la esencia captada en la silueta inicial mientras añade capas de complejidad visual que comunique la historia del personaje.

En el caso de *Blossom*, la obra representa una síntesis de la estética romántica, concretamente de la época victoriana correspondiente al reinado de Victoria en Reino Unido (1837-1901), con las formas del arte tribal, planteando una fusión artística intercultural y considerando la sensibilidad cultural y contexto histórico de estas.

Como última instancia, se le da valor al dibujo mediante una escala de grises, que definen el personaje y le concede tridimensionalidad, funcionando como una grisalla digital, otorgándole el control de la saturación desde las primeras capas y manteniendo una limpieza en las formas.

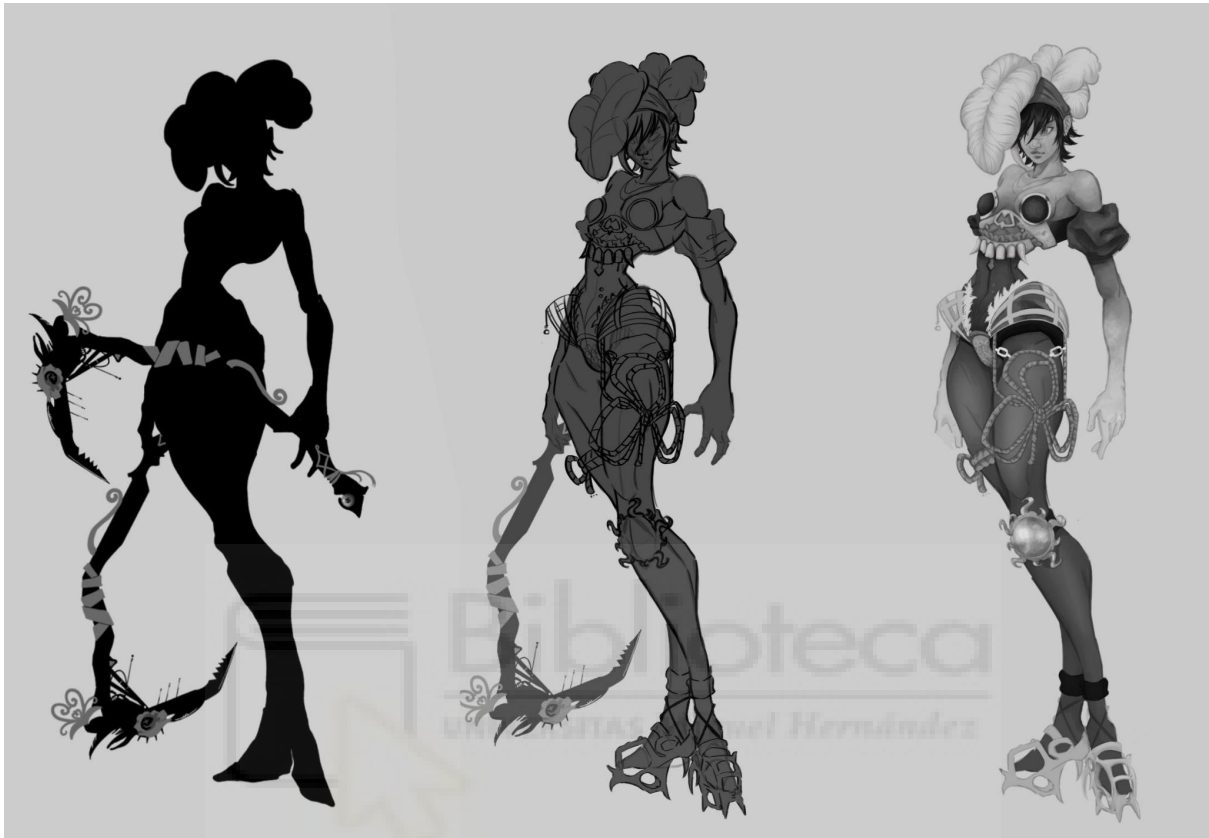


Fig.5. Tres fases de personaje: Silueta, Boceto y Renderización.

4.4 Identidad visual.

El color, lejos de ser meramente un componente estético, funciona como un lenguaje visual que comunica, transmite emociones, define el carácter de una escena o personaje y sugiere incluso estatus o estados anímicos. Además, participa en la coherencia y cohesión del diseño acentuando la tridimensionalidad y enriquece las texturas visuales previamente desarrolladas.

4. Los *shapes* son los elementos fundamentales que definen la apariencia visual de un personaje, un objeto, un entorno o cualquier elemento que se esté diseñando.

En *Blossom* se ha explorado una amplia paleta cromática para representar la complejidad del mundo que se presenta. Sin embargo, el color azul ha sido utilizado como punto visual principal por su capacidad expresiva. El azul evoca profundidad, introspección y espiritualidad, valores centrales en la narrativa de *Blossom*.

Teniendo en cuenta estos factores, se dio inicio a una fase de exploración cromática en la que buscaban colores representativos para cada personaje y paisaje, procurando siempre mantener una coherencia con el conjunto del proyecto. Esta etapa culminó con la aplicación definitiva del color, una vez superada la fase de diseño en escala de grises.



Fig.6. Valoración de color de los personajes.

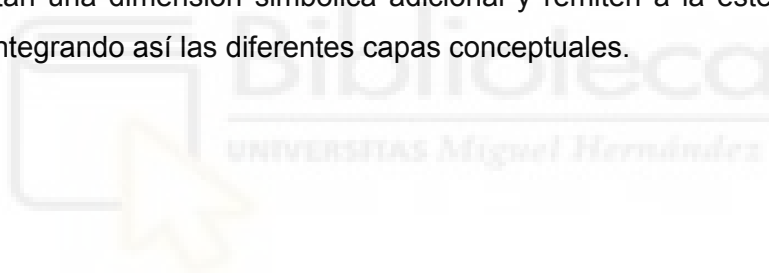
Tras establecer la paleta cromática principal y sus aplicaciones específicas, el desarrollo de la identidad visual integral del *artbook*⁵ requirió un minucioso análisis de los principios del diseño editorial, optando finalmente por un equilibrio que privilegia la legibilidad sin sacrificar la riqueza visual. Una vez definidos los elementos que conforman el proyecto, esta fase se centró en la composición de páginas, cuidando la armonía entre aquellas que narran fragmentos de la historia y el trasfondo conceptual y aquellas que incluyen anotaciones de referencias utilizadas durante la creación de cada ilustración. Para consolidar dicha identidad, se seleccionaron diversas tipografías con funciones específicas: encabezados, textos narrativos, descripciones técnicas y numeración de página, todas integradas de manera congruente para reforzar el tono estético de la obra.

5. Un *artbook* es una colección de imágenes artísticas, a menudo conceptuales o inéditas, sobre un tema o idea específica

Finalmente, se incorporaron elementos clave como la portada y el logotipo, fundamentales por constituir los principales identificadores visuales de *Blossom*.

La portada conserva el color azul como eje cromático principal y presenta a la protagonista en una composición de carácter pictórico, con el objetivo de resaltar el componente expresivo del arte y los diversos procesos creativos desarrollados a lo largo del proyecto. Aunque el contenido interior responde a un lenguaje visual más definido, propio del *concept art*, la portada busca generar un impacto a través de la estética más libre y gestual. Cabe destacar que la ilustración de la portada siguió un proceso distinto al del resto de las piezas gráficas: fue concebida a partir de un boceto lineal que evolucionó hacia una aplicación directa de manchas de color, lo que le confiere una identidad única dentro del conjunto visual.

Por otra parte, el logotipo fue diseñado por el artista Mario Martínez Jiménez, siguiendo una serie de directrices precisas orientadas a reflejar los valores esenciales del proyecto. El resultado es una propuesta de carácter minimalista con sutiles texturas que evocan lo orgánico y lo tribal. Detalles gráficos como pequeños diamantes o elementos decorativos en la letra “L” aportan una dimensión simbólica adicional y remiten a la estética refinada del Romanticismo, integrando así las diferentes capas conceptuales.



4. RESULTADO

Blossom, una iniciativa artística desarrollada durante los últimos cinco meses, ha quedado reflejado en un *artbook* final publicado en la plataforma digital HeyZine⁶, con el propósito de crear un visualizador interactivo que ofrece a los lectores una experiencia inmersiva y accesible.

En el ámbito del *concept art*, los artistas enfrentan un proceso creativo complejo que implica la idealización y construcción identitaria de una historia. Esta fase, esencial en la gestación de cualquier universo narrativo o visual, suele permanecer en un segundo plano, lejos del ojo público y merecedor de un mayor reconocimiento. Generalmente, el trabajo conceptual es desarrollado como una etapa preliminar que transita por diversas manos antes de concretarse en un producto final.

Es precisamente por esta razón que el libro de arte se convierte en el medio idóneo para rescatar y dar visibilidad a esa labor. Este espacio ofrece a los creadores un lugar de libertad expresiva, permitiéndoles documentar y compartir el proceso creativo con la profundidad que estimen necesarios.

El *artbook* de *Blossom* constituye una recopilación integral de las ilustraciones finales, desarrolladas en plena coherencia con la identidad visual del proyecto. No está limitado únicamente a la presentación de obras gráficas, sino que incorpora el trasfondo narrativo, fragmentos del proceso de desarrollo y una selección de referencias visuales específicas que dieron forma a algunas de las composiciones clave. Además, incorpora una recreación narrativa estructurada en formato novelado, la cual representa una escena particularmente significativa dentro del entramado argumental. Esta integración de texto e imagen contribuye a enriquecer la experiencia del lector, al permitirle sumergirse de manera más profunda en la dimensión emocional y simbólica del proyecto. De este modo, el *artbook* trasciende de su recopilación visual para convertirse en una puerta de acceso privilegiada al universo conceptual de *Blossom*, revelando su esencia desde una perspectiva íntima y reflexiva.

6. URL *Artbook*: <https://heyzine.com/flip-book/959ddd237a.html>



Ángela Valdegrama Jiménez. Portada y contraportada (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)



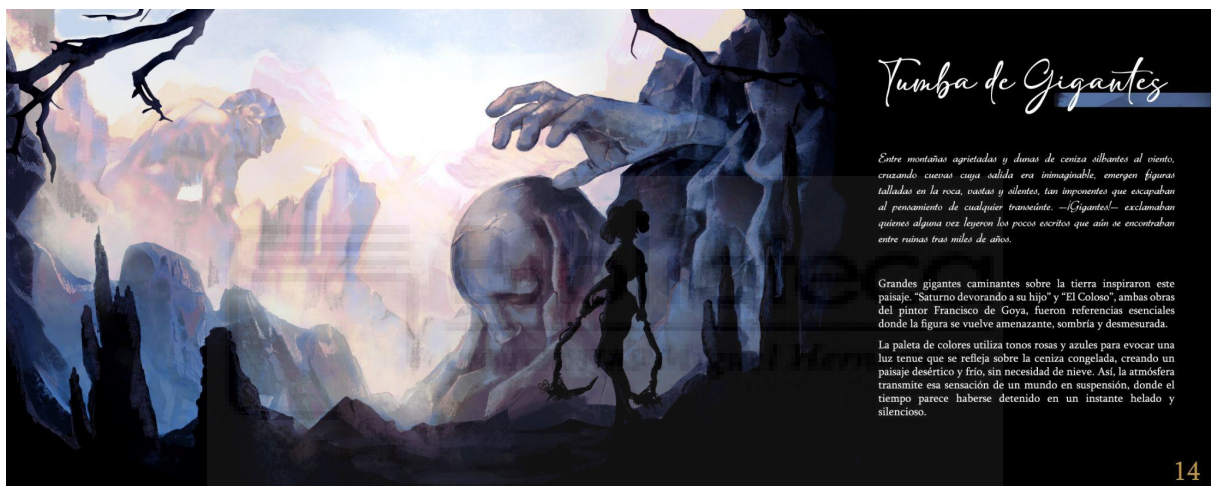
Ángela Valdegrama Jiménez. *Character Sheet: Izel* (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)



Ángela Valdegrama Jiménez. *Character Sheet: Landar* (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)



Ángela Valdegrama Jiménez. *Character Sheet: Phonse y Gaarg* (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)



Ángela Valdegrama Jiménez. *Tumba de Gigantes* (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)



Ángela Valdegrama Jiménez. *La Boca de las Tres Voces* (2025), Photoshop, (4500x1800 px, 300ppp)

4. BIBLIOGRAFÍA

Libros

Coleridge, S.T (2003). *Biographia Literaria: Bosquejos biográficos de mi vida literaria y opiniones* (G. Insausti, Trad.) Cátedra. (Obra original publicada en 1817)

De Bono, E. (1986). *El pensamiento Lateral*. Editorial Paidós Plural

Hoffman, E.T.A (2006). *El hombre de arena*. Libros del Zorro Rojo.

Ibister, K. (2006). *Better game characters by design, a psychological approach (1.a ed., Vol.1)*. Morgan Kaufmann publishers.

Martínez Fabre, M.P., & Mateu, F. (2023). *Territorios de la Alta Fantasía*. Tirant Humanidades.

Novalis. (2000). *Blüthenstaub*. En H. Uerlings (Ed.), *Blüthenstaub: Rezeption und Wirkung des Werkes von Novalis*. Walter de Gruyter.

Poe, E. A. (2015). *La máscara de la muerte roja y otros relatos*. Plutón Ediciones.

Pueyos, C.M. (2009). *El color del romanticismo*. Peter Lang.

Shelley, M. (2020). *El último hombre*. Ediciones Akal.

Tillman, B (2019). *Creative Character Design, Second Edition*. CRC Press

Videojuegos

Ninja Theory. (2017). *Hellblade: Senua's Sacrifice* [Videojuego]

ZA/UM. (2009). *Disco Elysium* [Videojuego]

Pinturas

Böcklin, A. (1847). *Paisaje con ruinas del castillo* [Óleo sobre lienzo]. Nationalgalerie, Berlín, Alemania.

Böcklin, A. (1870). *Dragón en un desfiladero rocoso* [Óleo sobre lienzo]. Ubicación no especificada.

Friedrich, C. D. (1809). *La abadía en el robledal* [Óleo sobre lienzo]. Alte Nationalgalerie, Berlín, Alemania.

Friedrich, C. D. (c. 1825). *Las ruinas de Eldena* [Óleo sobre tela]. Galería Nacional de Berlín, Berlín, Alemania.

Friedrich, C. D. (1826). *El mar de hielo* [Óleo sobre lienzo]. Kunsthalle de Hamburgo, Hamburgo, Alemania.

Goya, F. (1799). *El sueño de la razón produce monstruos* [Aguafuerte]. Museo del Prado, Madrid, España.

Goya, F. (c. 1808–1812). *El coloso* [Óleo sobre lienzo]. Museo del Prado, Madrid, España.

Goya, F. (1819–1823). *Saturno devorando a su hijo* [Técnica mixta]. Museo del Prado, Madrid, España.

Legrand, L. C. (1832). *La cocinera* [Litografía: aguafuerte, lápiz y pluma sobre papel avitelado]. Museo Nacional del Prado, Madrid, España.

Martin, J. (1809). *Pandemonium* [Óleo sobre lienzo]. Museo del Louvre, París, Francia.

Martin, J. (1822). *La destrucción de Pompeya y Herculano* [Óleo sobre lienzo]. Tate Britain, Londres, Reino Unido.

Martin, J. (1851–1853). *The Great Day of His Wrath* [Óleo sobre lienzo]. Tate Britain, Londres, Reino Unido.

Turner, J. M. W. (1812). *Aníbal cruzando los Alpes* [Óleo sobre lienzo]. Galería Nacional de Londres, Londres, Reino Unido.

Trabajos de Fin de Grado

García Seoane, V (2019). The Blót [Trabajo Fin de Grado, Universidad de La Laguna]

Martins Martínez, N (2018). Beyond Harmony [Trabajo Fin de Grado, Universidad Politécnica de Valencia]

Referencias en línea

Alexander, L.L. (2015) “High fantasy and heroic romance” [en línea], URL: <https://www.hbook.com/story/high-fantasy-and-heroic-romance> [última consulta: 06/05/2025.]

Hernández, O.J (2021) “Mecánica Celeste” [en línea] URL: <https://lamecanicaceleste.wordpress.com/2021/04/23/biographia-literaria-1817-por-s-t-cole-ridge-1772-1834> [última consulta: 20/05/2025]

History Dreams by Isa. (2024). “Moda femenina de 1830 “ [en línea], URL: <https://www.youtube.com/watch?v=LsM1bmt5BkU&list=LL&index=14&t=7s> [última consulta: 11/03/2025]

Internet Archive (s.f) “Artbook” [en línea] URL: <https://archive.org/search?query=artbook> [última consulta 19/05/2025]

Julie (2012) “Literary Criticism” [en línea] URL: <https://julie-literarycriticism.blogspot.com/2012/02/coleridge-biographia-literaria-chapters.html> [última consulta 20/05/2025]