



***Investigación previa a Bestiario de un Cronista.
Un cuaderno de campo naturalista.***

Alejandra Castillo Ginés

Tutoras:

Lourdes Santamaría Blasco

Amparo Alepuz Rostoll



TFG

*Investigación previa a Bestiario de un Cronista.
Un cuaderno de campo naturalista.*

Alejandra Castillo Ginés

Tutoras:

Lourdes Santamaría Blasco

Amparo Alepuz Rostoll

2025_2026

MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS

TFG

RESUMEN

Este proyecto se configura como un cuaderno de campo ilustrado que estudia y analiza especies animales reales a partir de su clasificación por hábitat, clima y comportamiento a través de la observación y la ilustración analógica. Esta investigación visual actúa como fase dentro del *concept art*, estableciendo los fundamentos necesarios para el desarrollo posterior de un bestiario postapocalíptico basado en la hibridación y adaptación biológica, construyendo así un universo visual coherente que se da forma en un cuaderno de campo donde cada animal responde a su entorno y naturaleza.

PALABRAS CLAVE

Concept art, ilustración editorial, cuaderno de campo, dibujo naturalista, estudio anatómico.

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	5
2. REFERENTES	6
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	10
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	12
5. RESULTADOS	14
6. BIBLIOGRAFÍA	21

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El proyecto consiste en el desarrollo de un cuaderno de campo ilustrado que funciona como investigación previa al planteamiento original de *Bestiario de un Cronista*. Frente a una primera intención centrada en la creación directa de criaturas híbridas dentro de un ecosistema postapocalíptico, la propuesta evoluciona hacia una fase de estudio y análisis que sitúa el dibujo naturalista como herramienta fundamental dentro del proceso de *concept art*¹. Desde esta perspectiva, el proyecto se articula como un ejercicio de observación, clasificación y representación de especies animales reales, organizadas en función de sus hábitats, condiciones climáticas y características biológicas y donde el dibujo se convierte en un medio de comprensión.

El cuaderno de campo no se plantea como una recopilación meramente descriptiva, sino como un dispositivo visual donde cada estudio anatómico, cada apunte y cada anotación contribuyen a construir una base sólida y cerrada para la posterior creación de criaturas ficticias partiendo de lo real. En este sentido, el proyecto asume que no es posible diseñar lo inexistente sin comprender previamente lo existente, estableciendo así una relación directa entre conocimiento biológico y construcción imaginativa.

De este modo, la propuesta no se define como una obra cerrada, sino como una etapa fundamental dentro del proceso de creación de un universo visual, donde el cuaderno de campo actúa como archivo, herramienta de estudio y punto de partida para el desarrollo posterior del proyecto.

Objetivos en los que se fundamenta el proyecto:

1. Desarrollar un cuaderno de campo ilustrado basado en el estudio morfológico de ciertas especies animales.
2. Aplicar técnicas de dibujo tradicional (grafito, tinta, color) en la representación naturalista.
3. Establecer una base visual y conceptual para el desarrollo posterior de un bestiario fantástico.
4. Analizar la relación entre forma, función y entorno en distintas especies.
5. Aplicar los conocimientos adquiridos en el grado en un proyecto artístico coherente y profesional con vistas a una posible publicación editorial o de impresión.

1 Según Fernández González (2019), el *concept art* surge como una disciplina funcional destinada a representar visualmente ideas o conceptos para proyectos artísticos de gran escala, especialmente en ámbitos como el cine y los videojuegos.



Fig. 1. *The Elk*, año. Aloys Zötl. Créditos de la imagen: <https://publicdomainreview.org/collection/the-bestiarium-of-alloys-zotl-1831-1887/>

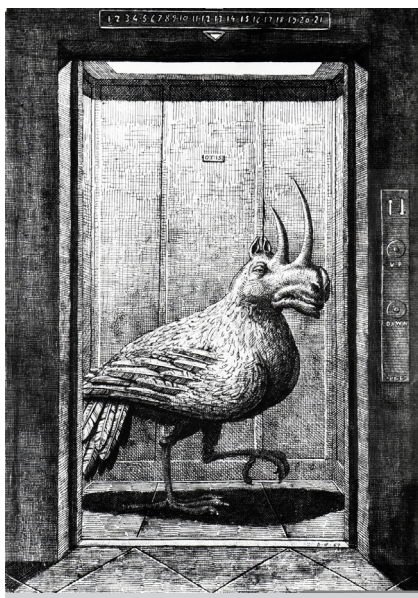


Fig. 2. *Untitled*, 1968. Domenico Gnoli. Créditos de la imagen: <https://elrepostdemistercairo.blogspot.com/2014/02/bestiario-moderno-domenico-gnoli-1968.html>



Fig. 3. *Untitled*, 1599. Ferrante Imperato. Créditos de la imagen: https://es.wikipedia.org/wiki/Ferrante_Imperato

2. REFERENTES

El proyecto se articula a partir de una doble línea de referentes: histórica y contemporánea, donde la tradición del bestiario, el dibujo naturalista y el *concept art* convergen como un mismo impulso: observar, comprender y dar forma a lo desconocido a través de la imagen.

En este sentido, resulta fundamental situar el origen del bestiario en los manuscritos medievales, entendidos no solo como recopilaciones de criaturas, sino como dispositivos visuales de conocimiento. Manuscritos como el *Bestiario de Aberdeen* (c. 1200), el *Bestiario de Rochester* (c. 1230) o el *Bestiario de Oxford* (c. 1225) articulaban un universo donde animales reales y fantásticos eran descritos, clasificados y representados desde una lógica en la que imagen y texto operaban conjuntamente. A esta tradición se suman otras manifestaciones como el *Physiologus* (s. II–IV), considerado uno de los antecedentes más influyentes del bestiario medieval, así como el *Bestiario de Aloys Zötl* (siglo XIX), el *Bestiario moderno* (1968) de Domenico Gnoli y las ilustraciones de Friedrich Johann Justin Bertuch (1747–1822) en su *Bilderbuch für Kinder* (1790-1830), donde lo pedagógico y lo fantástico conviven.

Esta voluntad de reunir, ordenar y contemplar lo extraño encuentra un eco directo en los gabinetes de curiosidades o *Wunderkammer*², espacios donde lo natural, lo artificial y lo monstruoso conviven bajo una misma lógica de acumulación (Fig.3). En ellos, el conocimiento no se estructuraba desde la clasificación estricta, sino desde la fascinación y la conexión entre elementos dispares. Tanto los bestiarios como estas cámaras de las maravillas comparten una misma raíz: la necesidad de hacer visible lo desconocido, de capturar lo inabarcable mediante la imagen y el recuerdo.

2 Según Miguel Carlana: *Wunderkammer*, literalmente «gabinete de curiosidades», es un término comúnmente utilizado para referirse a una habitación en una residencia dedicada a la colección de artefactos y especímenes raros. En cierto modo, podría considerarse un precursor del concepto de museo, una colección inicialmente desprovista de cualquier estructura sistemática —una configuración que adquiriría durante la Ilustración— y una expresión temprana del coleccionismo científico. (págs. 46-57)

Este impulso por catalogar y describir encuentra uno de sus precedentes en *Historia natural* (2010) de Plinio Segundo (23 d.C.-79 d.C.), donde lo real y lo fantástico se integran dentro de un mismo sistema de conocimiento. Siglos más tarde, esta relación se transforma con *El origen de las especies* de Darwin (1859/2009), quien establece la observación directa y el dibujo como herramientas fundamentales para comprender la variabilidad de la vida. Esta herencia se prolonga en el pensamiento de Castrodeza (2009), quien reformula la evolución desde una perspectiva contemporánea desprovista de finalidad o moral. Charles Darwin (2009) afirma:

Metafóricamente puede decirse que la selección natural está buscando cada día cada hora por todo el mundo las más ligeras variaciones; rechazando las que son malas; conservando y sumando todas las que son buenas; trabajando silenciosa e insensiblemente, cuando quiera y donde quiera que se ofrece la oportunidad, por el perfeccionamiento de cada ser orgánico en relación con sus condiciones orgánicas e inorgánicas de vida. Nada vemos de estos cambios lentos y progresivos hasta que la mano del tiempo ha marcado el transcurso de las edades. (p.102)

En paralelo, la obra de Hieronymus Bosch introduce una dimensión simbólica y perturbadora dentro de la representación de lo vivo. Su imaginario, especialmente en *El jardín de las delicias*, articula un bestiario híbrido donde lo humano, lo animal y lo monstruoso se entrelazan en un espacio de tensión entre lo religioso y lo profano. Según V. Rembert en *Hieronymus Bosch: Hieronymus Bosch and the Lisbon temptation: a view from the third millenium* “entregó su consciencia a su mente inconsciente” (p. 276) configurando un universo donde las criaturas funcionan como metáforas de deseo, culpa y transformación. Berger (2004) reflexiona:

Lo que profetizó El Bosco es la imagen del mundo que hoy nos transmiten los medios de comunicación, bajo el impacto de la globalización y su malvada necesidad de vender incesantemente. La profecía de El Bosco y esta imagen del mundo parecen un rompecabezas cuyas piezas no encajarán nunca [...] Todas las figuras intentan sobrevivir concentrándose en sus necesidades más inmediatas, en su supervivencia. (pp. 218-222)

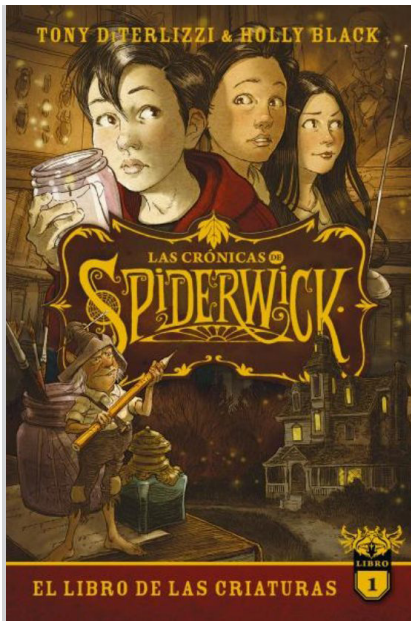


Fig. 4. *Las crónicas de Spiderwick 1: El libro de las criaturas*, 2003. Tony DiTerlizzi y Holly Black. Créditos de la imagen: <https://www.casadellibro.com/libro-las-chronicas-de-spiderwick-1-el-libro-de-las-criaturas/9788417854584/13088936>

En el ámbito visual y editorial, uno de los referentes más determinantes del proyecto es el universo de *Las crónicas de Spiderwick* (Letterier, 2008) y su extensión en *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You* (DiTerlizzi & Black, 2005).

Este último, concebido como un cuaderno de campo ilustrado, introduce una dimensión clave: el bestiario como objeto físico, como archivo de observación y como herramienta de análisis. En él, cada criatura es descrita y representada con una precisión que remite tanto a la ilustración científica como a la fantástica. En este contexto, el trabajo de Tony DiTerlizzi se convierte en un eje central del proyecto, no solo por su lenguaje visual, sino por su capacidad para integrar narrativa, diseño de criaturas y formato editorial, siendo además uno de los principales detonantes conceptuales de esta propuesta.

En el ámbito del diseño de criaturas, la trilogía *Cómo entrenar a tu dragón* (Sanders & DeBlois, 2010–2019) destaca por desarrollar un sistema de especies coherente, reforzado por también la presencia de un bestiario interno que clasifica y describe a los distintos dragones que aparecen en las películas.

Dentro del cine contemporáneo, *Le règne animal* (Cailley, 2023) plantea un escenario donde la mutación genética transforma progresivamente a la población humana en híbridos animales. Su aproximación, centrada en el proceso de transformación más que en el resultado, construye una visión de lo monstruoso como continuidad de lo biológico, aportando una referencia tanto estética como conceptual al proyecto.



Fig. 5. *Manual de ilustración científica*, 2023. Illustraciencia. Créditos de la imagen: <https://sl1nk.com/5d1i9s0>

En una línea paralela, la trilogía de *El planeta de los simios: la era de César* (Reeves, 2014, 2017; Wyatt, 2011) y *Avatar* (Cameron, 2009–2022) presentan universos donde la humanidad pierde su posición dominante, dando paso a nuevas formas de organización de lo vivo. En ambos casos, la construcción de criaturas y ecosistemas se basa en la coherencia biológica y la adaptación al entorno, introduciendo además cuestiones como la inversión de roles entre cazador y presa, la supremacía del instinto y la desaparición de estructuras morales en contextos de supervivencia.

Estas obras funcionan así como referentes visuales y conceptuales en la articulación de un mundo donde lo humano deja de ser medida.

Finalmente, en un contexto actual, la plataforma IllustraCiencia³ y el *Manual de ilustración científica* (2022) refuerzan la dimensión metodológica del proyecto. Como señala Zarzoso en *Manual de ilustración científica* (2022), “la necesidad humana de representar gráficamente el mundo[...] ha facilitado la elaboración de lenguajes visuales que describen el mundo natural conocido o imaginado” (2022, p. 12), consolidando la ilustración como una herramienta fundamental en la construcción del conocimiento visual.

³ <https://illustraciencia.nfo/>

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente proyecto surge de la necesidad de comprender el proceso de creación de criaturas desde su base más esencial: la observación del mundo natural. Frente a una concepción inicial centrada en la invención directa de formas híbridas, la investigación se reorienta hacia una fase previa que entiende el dibujo naturalista como herramienta de conocimiento, análisis y construcción visual dentro de la práctica del *concept art*. De este modo, el proyecto no se centra todavía en diseñar criaturas ficticias definitivas, sino en desarrollar la investigación previa necesaria para poder construirlas posteriormente de manera coherente, verosímil y estructuralmente sólida. En relación con el papel de la imaginación en la creación visual, Rembert (2012), retomando las palabras de A. C. Bradley sobre la imaginación poética, señala que “la forma específica de la imaginación no es revestir con imágenes ideas conscientes, sino producir, de manera semiconsciente, una materia de la cual, una vez producida, el espectador puede, si así lo desea, extraer ideas.” (pp. 276-277)

Esta reformulación metodológica parte de la idea de que toda creación fantástica necesita una base anatómica y biológica real sobre la que sostenerse. La representación de criaturas híbridas no puede funcionar únicamente desde la imaginación arbitraria, sino que requiere comprender previamente las dinámicas morfológicas, funcionales y adaptativas de las especies animales ya existentes. En este sentido, el proyecto asume que no es posible deformar, reinterpretar o reconstruir la naturaleza sin antes analizarla y entenderla.

Lejos de constituir un simple ejercicio técnico, el cuaderno de campo se plantea como un dispositivo de pensamiento visual donde cada boceto, marcha y recorte implica un proceso de análisis. Tal y como plantea Darwin, “ver es ya interpretar” (El origen de las especies por medio de la selección natural, 2009), y en este sentido, dibujar se convierte en una forma de comprender la anatomía externa y curiosidades de los organismos.

De esta manera, el proyecto toma como referencia la tradición naturalista y la ilustración científica, donde el dibujo actúa históricamente como una herramienta para registrar, clasificar y comprender el mundo natural. En esta línea, el proyecto asume que la construcción de lo imaginario no se opone a lo real, sino que emerge de su estudio.

Asimismo, la propuesta se inscribe dentro de una práctica contemporánea del *concept art*, donde la fase de investigación visual resulta esencial para el desarrollo de universos coherentes. Bajo esta lógica, las especies no responden a ideales de perfección, sino a procesos de adaptación constante condicionados por su entorno y los cambios que hay en ellos. Esta idea resulta fundamental dentro del proyecto, ya que la futura creación del bestiario postapocalíptico se construirá precisamente sobre organismos que deberán responder a nuevos contextos ecológicos y biológicos derivados de la desaparición humana. Por ello, comprender cómo funcionan actualmente los sistemas naturales se convierte en una fase indispensable para imaginar nuevas configuraciones de lo vivo desde una lógica coherente.

Del mismo modo, la propuesta busca recuperar la dimensión física y material de los antiguos cuadernos de exploración naturalista. El uso de técnicas tradicionales como grafito, tinta o lápices de color responde no solo a una decisión estética, sino también a la voluntad de construir un objeto cercano al archivo científico y al diario de campo. La incorporación de papeles de distintos gramajes, apuntes manuscritos, referencias vegetales y elementos orgánicos permite reforzar la sensación de documento de estudio y memoria visual, estableciendo un vínculo entre ilustración, investigación y objeto artístico.

Más allá de su dimensión representativa, el acto de dibujar permite observar, comprender y reconstruir el mundo desde una mirada crítica y analítica. El cuaderno de campo se convierte así en un espacio donde investigación y creación dejan de funcionar como procesos separados para integrarse en una misma metodología visual.



Fig. 6. Imagen de primeras páginas del cuaderno de campo en proceso cetrada en las regiones polares y utilizando lápiz de grafito y lapices de colores en su realización.



Fig. 7. Imagen de estudio colorimétrico del oso pardo y delineado con tinta china en papel de distinto gramaje al papel del propio cuaderno a modo de collage.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El desarrollo del proyecto se ha llevado a cabo mediante una metodología híbrida que combina investigación teórica, análisis visual y producción gráfica, propias de la práctica contemporánea del *concept art*. Más allá de la realización de ilustraciones finales, el proyecto se centra principalmente en la construcción de un archivo visual de estudio que permita comprender las bases anatómicas, morfológicas y biológicas necesarias para el posterior desarrollo de *Bestiario de un Cronista*. En este sentido, el proceso creativo se plantea como una investigación previa indispensable dentro de la construcción de un universo visual coherente y verosímil.

En una primera fase, el proyecto contemplaba la creación directa de criaturas híbridas organizadas dentro de una narrativa postapocalíptica dividida en categorías alfa, beta y omega. Sin embargo, tras una revisión metodológica y conceptual, se decide reformular el enfoque inicial y priorizar el estudio naturalista como etapa previa de análisis. De este modo, la investigación pasa a centrarse en comprender las estructuras y comportamientos de especies animales reales antes de abordar cualquier proceso de deformación o hibridación fantástica.

A partir de esta reformulación, se establece una división del planeta en seis grandes biomas⁴: regiones polares, bosque boreal, bosque templado, selva tropical, pradera/sabana y desierto, llegando a tan solo poder elaborar las cuatro primeras. Esta clasificación permite organizar el proyecto en función de las características climáticas y ecológicas de cada entorno, generando una estructura coherente desde la que abordar posteriormente la selección y estudio de especies animales concretas. La división por biomas también permite observar cómo las distintas condiciones ambientales afectan directamente a la anatomía, pelaje, plumaje, coloración y mecanismos de adaptación de cada organismo.

Una vez definidos los biomas, se realiza una fase de investigación y selección de animales atendiendo tanto a criterios biológicos como visuales y compositivos. Paralelamente, se lleva a cabo una documentación individual de cada animal mediante referencias fotográficas, estudios zoológicos, documentales y material científico, analizando aspectos relacionados con su morfología.

⁴ Un bioma es una “gran comunidad ecológica con una vegetación y una fauna características, determinadas por factores climáticos y geológicos” (Real Academia Española, s. f.).



Fig. 8. Imagen procesual de boceto elaborado a lápiz de color de un lemur.

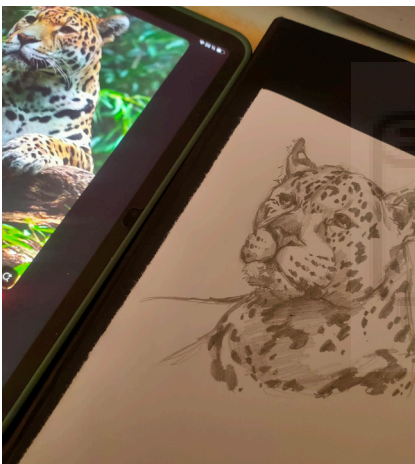


Fig. 9. Imagen procesual de boceto elaborado a lápiz de grafito un jaguar.



Fig. 10. Imagen procesual de ilustración naturalista final elaborada con lápiz de grafito.

Esta investigación previa da paso a la elaboración de estudios rápidos y bocetos dentro del cuaderno de campo, utilizando principalmente técnicas tradicionales como grafito, lápices de colores, tinta china y bolígrafo. De esta manera, el dibujo funciona como una herramienta de observación y comprensión, donde representar implica analizar visualmente la anatomía externa de cada organismo.

De forma paralela, el cuaderno incorpora una importante dimensión material inspirada en los antiguos archivos naturalistas y cuadernos científicos de exploración. Se utilizan papeles de distintos gramajes, tonalidades y texturas, generando composiciones cercanas al *collage* y reforzando la sensación de documento antiguo y archivo de investigación. Además, se añaden elementos físicos y naturales como fragmentos de corteza, hojas secas, flores disecadas y otros materiales orgánicos que contribuyen a construir una estética cercana al cuaderno de campo tradicional.

Las anotaciones de cada especie también se realizan manualmente, incorporando datos relacionados con el comportamiento animal, características físicas, hábitat, alimentación y curiosidades específicas. Asimismo, como parte del acabado material del proyecto, se incorporan detalles como lacre, sellos y aplicaciones de cera que refuerzan el carácter artesanal y objetual de la obra.

Posteriormente a la elaboración del cuaderno de campo, se desarrollan seis ilustraciones finales de animales previamente estudiados dentro del propio archivo visual. Estas piezas se realizan en formato A3 utilizando grafito sobre papel, con el objetivo de crear láminas naturalistas más detalladas, definidas y técnicamente acabadas. A diferencia de los estudios rápidos presentes en el cuaderno, estas ilustraciones buscan profundizar en la representación anatómica y compositiva de cada especie mediante un mayor nivel de detalle y acabado gráfico.

Tanto el cuaderno de campo como las seis ilustraciones finales son escaneadas y digitalizadas con el objetivo de generar un registro completo del proyecto y facilitar su conservación, reproducción y futura maquetación editorial. En el caso concreto de las ilustraciones A3, las imágenes son posteriormente tratadas en *Adobe Photoshop*, ajustando valores de contraste, iluminación y limpieza para garantizar una correcta impresión en formato de lámina naturalista.

5. RESULTADOS

El resultado final del proyecto se materializa en un cuaderno de campo ilustrado, que cuenta con un número aproximado de cien páginas, elaborado principalmente mediante técnicas analógicas, donde se recopilan estudios morfológicos y anotaciones escritas de distintas especies animales organizadas por biomas. A nivel material, el proyecto incorpora elementos físicos inspirados en los antiguos cuadernos de exploración y documentación científica. Se utilizan papeles de distintos gramajes y tonalidades, superficies envejecidas, collage, fragmentos vegetales y elementos naturales que refuerzan la sensación de archivo y documento de campo.

Además del propio cuaderno físico, el proyecto contempla la digitalización completa del material producido. De este modo, tanto las páginas del cuaderno como las seis ilustraciones finales en papel de 130 g/m² que también se han elaborado, han sido escaneadas en un escáner Epson especializado, con alta resolución y en formato TIFF con el objetivo de preservar el archivo gráfico y facilitar su posterior edición, maquetación y reproducción digital. A partir de estas digitalizaciones, varias ilustraciones han sido tratadas y modificadas digitalmente para un buen ajuste en la iluminación, balance de blancos, contraste y tratamiento con curvas en *Adobe Photoshop*, respetando siempre la línea y estructura original de los dibujos analógicos. Este tratamiento posterior permite plantear una futura impresión de láminas naturalistas ilustradas, ampliando así las posibilidades editoriales y expositivas del proyecto.

Más allá de su valor como obra cerrada, el proyecto funciona como archivo de investigación y base conceptual para el desarrollo posterior de *Bestiario de un Cronista*, pieza planteada que requería de estudio previo tanto conceptual como visual, estableciendo un puente entre la observación científica e imaginación artística.

En este sentido, el cuaderno no solo documenta lo existente, sino que construye las condiciones necesarias para imaginar lo inexistente, consolidando el dibujo como herramienta fundamental dentro del pensamiento visual del proyecto.

Enlace para ver cuaderno de campo escaneado al completo:

Flipbook: <https://online.fliphtml5.com/hfjjm/cuaderno-de-campo-flipbook/>

PDF: <https://acesse.one/y1iobz1>



Fig. 11. Ilustración naturalista de *Casuarius*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.



Fig. 12. Ilustración naturalista de *Canis lupus*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.



Fig. 13. Ilustración naturalista de *Tarsius*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.



Fig. 14. Ilustración naturalista de *Castor canadensis*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.



Fig. 15. Ilustración naturalista de *Didelphis virginiana*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.



Fig. 16. Ilustración naturalista de *Ailurus fulgens*, 2026, Grafito sobre papel Canson 130 g/m², 42 × 29,7 cm. Elaboración propia.

6. BIBLIOGRAFÍA

- Acosta Caracas, V. (1995). *Animales e imaginario: La zoología maravillosa medieval*. Universidad Central de Venezuela.
- Baidal Crespo, M., Cerviño, C., & Correia, F. (2023). *Manual de Ilustración científica* (2a ed.). Geoplaneta.
- Berger, John, *El tamaño de una bolsa*, Buenos Aires, Taurus 2004.
- Bonner, P. (2013). *L'art de Paul Bonner*. Éditions Caurette.
- Borges, J. L., & Guerrero, M. (1999). *El libro de los seres imaginarios*. Alianza Editorial.
- Carbajal, L. R. (2017). La objetividad del azar en la evolución de las especies. *Éndoxa*, 39, 243–264. <https://doi.org/10.5944/endoxa.39.2017.15439>
- Castrodeza, C. (2009). *Razón biológica: La base evolucionista del pensamiento*. Biblioteca Nueva.
- Castrodeza, C. (2014). *Los límites de la historia natural: Hacia una nueva biología del conocimiento*. Ediciones Akal.
- Cruz L., F. (2007). *Lo grotesco en El jardín de las delicias*. *Analecta: Revista de Humanidades*, (2). [ISSN 0718-414X](https://doi.org/10.5944/endoxa.39.2017.15439).
- Darwin, C., Zulueta, A. de, & Ayala, F. J. (2009). *El origen de las especies por medio de la selección natural*. Catarata.
- Fernández González, A. (2019, junio). *Ilustración digital y Concept Art*. El arte del siglo XXI. <https://digibuo.uniovi.es/dspace/handle/10651/57760>
- González Mateos, A. (1996). *Borges y Toledo: zoología fantástica*. *Nuevas Poligrafías. Revista de Teoría Literaria y Literatura Comparada*, 1. <https://doi.org/10.22201/ffyl.poligrafias.1996.1.1577>
- Ilustraciencia. (s. f.). *Manual de ilustración científica*. Ilustraciencia.
- Marlet, N. (2010). *The art of How to Train Your Dragon*. Titan Books.
- Michel Carlana. (2022). *Wunderkammer: Una camera e alcune reali illusioni*. In Sara Marini (A c. Di), *Magic* (p. 46). Quodlibet. <https://doi.org/10.2307/j.ctv2sbm7s4.8>

Muñoz, J. G. (2024). Plinio el Viejo, *Historia natural*. Escritos sobre artes. *Imafronte*, 31, 254–255.

Orizaola, G. (2020). *De desierto nuclear a laboratorio evolutivo*. *Metode Science Studies Journal*, 10, 193–199. <https://doi.org/10.7203/metode.10.15682>

Plinio Segundo, C. (2010). *Historia natural*. Gredos.

Rembert, V. (2012). *Hieronymus Bosch: Hieronymus Bosch and the Lisbon temptation : a view from the third millenium* (1st ed.). Parkstone International.



7. WEBGRAFÍA

Aberdeen University Library. (s. f.). *Aberdeen Bestiary* (MS 24). Recuperado el 18 de febrero de 2026, de <https://www.abdn.ac.uk/bestiary/ms24>

ArqueoTimes. (s. f.). *Curiosidad y ciencia: las cámaras de maravillas*. Consultado el 6 de mayo de 2026, en [ArqueoTimes](#)

Café del Escritor. (s. f.). *Bestiarios medievales y contemporáneos*. Consultado el 5 de mayo de 2026, en [Café del Escritor](#)

Character Design References. (s. f.-a). *Artist of the week*. Recuperado el 10 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week>

Character Design References. (s. f.-b). *Dirty Iron*. Recuperado el 12 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-17/dirty-iron>

Character Design References. (s. f.-c). *Francisco Vásquez*. Recuperado el 12 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-17/francisco-vasquez>

Character Design References. (s. f.-d). *Yu Qiuyang*. Recuperado el 13 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-17/yu-qiuyang>

Character Design References. (s. f.-e). *Diana Naneva*. Recuperado el 5 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-17/diana-naneva>

Character Design References. (s. f.-f). *Guy Warley*. Recuperado el 6 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/guy-warley>

Character Design References. (s. f.-g). *Ryo Yambe*. Recuperado el 6 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/ryo-yambe>

Character Design References. (s. f.-h). *Calum Alexander Watt*. Recuperado el 7 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/calum-alexander-watt>

- Character Design References. (s. f.-i). *Félix Delep*. Recuperado el 7 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/felix-delep>
- Character Design References. (s. f.-j). *Matías Bergara*. Recuperado el 8 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-14/matias-bergara>
- Character Design References. (s. f.-k). *Minna Sundberg*. Recuperado el 8 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/artist-of-the-week-13/minna-sundberg>
- Character Design References. (s. f.-l). *Entrevista a Iris Compiet*. Recuperado el 22 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-6/iris-compiet>
- Character Design References. (s. f.-m). *Entrevista a Larry MacDougall*. Recuperado el 22 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-6/larry-macdougall>
- Character Design References. (s. f.-n). *Entrevista a Aimee Cairns*. Recuperado el 9 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-5/aimee-cairns>
- Character Design References. (s. f.-o). *Entrevista a Paula Mela*. Recuperado el 9 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-3/paula-mela>
- Character Design References. (s. f.-p). *Entrevista a Nicolas Weis*. Recuperado el 14 de febrero de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-2/nicolas-weis>
- Character Design References. (s. f.-q). *Entrevista a Nicolas Gendron*. Recuperado el 11 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews-2/nicolas-gendron>
- Character Design References. (s. f.-r). *Entrevista a Guilherme Franco*. Recuperado el 11 de abril de 2026, de <https://characterdesignreferences.com/blog-interviews/guilherme-franco>
- Digital Bodleian Library. (s. f.). *Bestiary manuscript*. Recuperado el 19 de febrero de 2026, de <https://digital.bodleian.ox.ac.uk/objects/ecf96804-a514-4adc-8779-2dbc4e4b2f1e/surfaces/861ad634-1d6a-4673-9096-8f2120ecf9f4/>

- DiTerlizzi, T. (s. f.). *Official website*. Recuperado el 1 de febrero de 2026, de <https://diterlizzi.com/>
- Ecología Verde. (s. f.). *Ecología Verde*. Recuperado el 3 de abril de 2026, de <https://ecologiaverde.elperiodico.com/>
- HA Historia y Arte. (s. f.-a). *Los bestiarios medievales*. Recuperado el 20 de febrero de 2026, de <https://www.hahistoriayarte.com/los-bestiarios-medievales/>
- HA Historia y Arte. (s. f.-b). *Monstruos y seres prodigiosos en la antigüedad*. Recuperado el 20 de febrero de 2026, de <https://www.hahistoriayarte.com/monstruos-y-seres-prodigiosos-en-la-antigüedad/>
- Ilustraciencia. (s. f.). *Ilustraciencia*. Recuperado el 2 de abril de 2026, de <https://ilustraciencia.info/>
- Internet Archive. (s. f.-a). *Archive.org*. Recuperado el 21 de febrero de 2026, de <https://archive.org>
- Internet Archive. (s. f.-b). *The art of Avatar: Frontiers of Pandora*. Recuperado el 23 de febrero de 2026, de <https://archive.org/details/the-art-of-avatar-frontiers-of-pandora/page/n29/mode/2up>
- Internet Archive. (s. f.-c). *The art of How to Train Your Dragon*. Recuperado el 4 de abril de 2026, de <https://archive.org/details/the-art-of-how-to-train-your-dragon/page/n29/mode/2up>
- National Geographic España. (2021). *Bestiario medieval: un mundo de criaturas mágicas y terroríficas*. Consultado el 5 de mayo de 2026, en [National Geographic España](#)
- The Public Domain Review. (s. f.). *The bestiarium of Aloys Zötl (1831–1887)*. Consultado el 5 de mayo de 2026, en [The Public Domain Review](#)
- YouTube. (s. f.). *Tony DiTerlizzi channel*. Recuperado el 2 de febrero de 2026, de <https://www.youtube.com/@TDiTerlizzi>

7. FILMOGRAFÍA

Cailley, T. (Director). (2023). *Le règne animal* [Película]. Nord-Ouest Films.

Cameron, J. (Director). (2009–2022). *Avatar* [Saga cinematográfica]. 20th Century Studios.

Letterier, L. (Director). (2008). *Las crónicas de Spiderwick* [Película]. Paramount Pictures.

Reeves, M. (Director). (2014). *El amanecer del planeta de los simios* [Película]. 20th Century Fox.

Reeves, M. (Director). (2017). *La guerra del planeta de los simios* [Película]. 20th Century Fox.

Sanders, C., & DeBlois, D. (Directores). (2010–2019). *Cómo entrenar a tu dragón* [Trilogía]. DreamWorks Animation.

Wyatt, R. (Director). (2011). *El origen del planeta de los simios* [Película]. 20th Century Fox.

Yates, D. (Director). (2016). *Animales fantásticos y dónde encontrarlos* [Película]. Warner Bros.

