

*Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad
El Concept Art y el Horror Contemporáneo.*
Ainhoa Lesmes

Tutoras:
Amparo Alepuz Rostoll
María Lourdes Santamaría Blasco

TFG

***Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad
El Concept Art y el Horror Contemporáneo.***

Ainhoa Lesmes

Tutoras:

Amparo Alepuz Rostoll

María Lourdes Santamaría Blasco

2025_2026

MENCIÓN ARTES PLÁSTICAS

TFG

RESUMEN

El proyecto *Érase una Vez el Arte en la Oscuridad* se presenta como un libro de arte, concebido como un *concept art* centrado en la conceptualización de universos narrativos a partir de diferentes cuentos y la figura del monstruo. A través de este soporte se desarrolla un proceso propio de la creación visual, desde la investigación estética hasta la gráfica final. La propuesta pone el foco en el diseño de personajes y entornos, tomando referentes del folclore, la fantasía y el horror contemporáneo con el objetivo de interpretarlos e invertirlos en una estética actual orientada a su posible traslación a otros medios.

PALABRAS CLAVE

Monstruo, folclore, *concept art*, cuentos, terror infantil

ÍNDICE

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS	5
2. REFERENTES	7
3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA	9
4. PROCESO DE PRODUCCIÓN	11
5. RESULTADOS	14
6. BIBLIOGRAFÍA	18

1. PROPUESTA Y OBJETIVOS

El proyecto consiste en el desarrollo de un libro de arte de *concept art*¹ que articula un viaje simbólico a través de distintos mundos inspirados en la evolución histórica del cuento y de la concepción del monstruo como espejo humano y dispositivo de lo marginal. Desde el bosque folclórico de tradición oral hasta territorios contemporáneos marcados por el control, la fragmentación identitaria y la revisión de los miedos más atávicos como mecanismo de supervivencia, la obra propone una relectura crítica de los relatos que han acompañado la construcción cultural de la infancia y la adolescencia.

La propuesta se articula como un ejercicio de creación de mundos donde personajes, criaturas y entornos funcionan como unidades visuales que responden a una lógica interna coherente. Desde esta perspectiva, se aborda la complejidad del *concept art* como herramienta para explorar soluciones formales, estableciendo relaciones entre estética, narrativa y función.

Más allá de una pieza cerrada, la obra se plantea como un archivo visual y conceptual susceptible de desarrollarse posteriormente en otros medios como la animación, los videojuegos o la narrativa gráfica. El *concept art* se convierte en una herramienta de pensamiento donde cada diseño, criatura o escenario se construye como una hipótesis visual. Por ello, la deformación, la animalización y el uso de estéticas que oscilan entre lo bello y lo grotesco (Bakhtin, 1984) resultan esenciales para reinterpretar relatos tradicionales desde una sensibilidad contemporánea, revisando e incluso subvirtiendo sus significados originales mediante decisiones visuales (Benjamin, 1936).

El proyecto se posiciona desde la práctica del *concept art* como generador de universos donde la función principal no es cerrar significados, sino abrir otros espacios de pensamiento como productores del pensamiento y sentido estético que son los *concept artist*.

¹El **concept art** es la disciplina del diseño visual que se enfoca en desarrollar la apariencia y esencia de personajes, entornos y objetos para proyectos de entretenimiento (cine, videojuegos, animación, cómics...). Es básicamente la muestra previa de cómo se verá algo antes de crearlo, aquello que define el estilo visual y la dirección artística antes de la producción final.

Los objetivos principales desde los que se concibe el proyecto son:

- Integrar investigación teórica, preproducción y producción artística en un mismo proyecto narrativo y de *concept art*.
- Analizar la evolución del cuento folclórico hacia la fantasía moderna.
- Desarrollar un universo visual coherente mediante técnicas de *concept art*.
- Enriquecer el flujo de trabajo experimentando con las herramientas y los *software* de creación digital *Adobe Photoshop* y *Procreate*.
- Explorar las metodologías de diseño como silueta, color y composición.
- Elaborar el arte final de un libro de artista ilustrado que contiene la investigación teórica, preproducción y producción artística desarrollada en este proyecto.

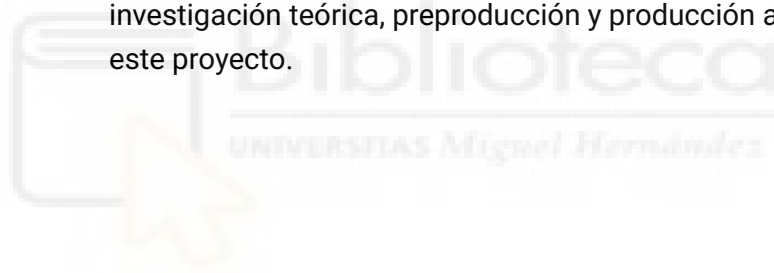




Fig. 1. *Alice cramped in Rabbit's house*, 1865. John Tenniel (Ilustrador) de *Alice in Wonderland* de Lewis Carroll. Fuente: <https://www.gutenberg.org/files/114/114-h/114-h.htm#alice09>

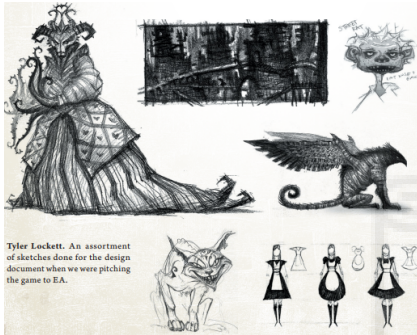


Fig. 2. Bocetos de Tyler Lockett para McGee, A. (2011). *The Art of Alice: Madness Returns*. Dark Horse.

2. REFERENTES

El proyecto se articula a partir de una doble línea de referentes: temática y visual.

A nivel conceptual, la base se asienta sobre los cuentos de Hans Christian Andersen (1835–1874), Lewis Carroll (1832-1898), E.T.A Hoffmann (1776-1822) y las recopilaciones de los Hermanos Grimm (Jacob Grimm, 1785-1863 y Wilhelm Grimm, 1786-1859). Al igual que leyendas arraigadas a diferentes lugares a lo largo de la historia mencionadas en *The Penguin Book of World Folk Tales* (1999) de Alan Dundes, quien permite ampliar el imaginario hacia distintas culturas.

No obstante, la argumentación teórica se asienta sobre el análisis de los cuentos de Bruno Bettelheim (1903-1990) de 1976, quien defiende el valor psicológico del cuento. Al igual que la concepción de la fantasía como un espacio de construcción del sentido (Tolkien, 1947-2008) y la interpretación de aquellas criaturas que acechan en las esquinas como espacios asociados a lo liminal y reprimido (Moraña, 2017). En esta misma línea, Carl Jung (1875-1961) introduce el concepto de arquetipo y el inconsciente colectivo, fundamentales para entender la repetición de figuras como el bosque, la sombra o el monstruo dentro de diferentes culturas (Jung, 1964).

En el ámbito visual, la principal referencia es la Mary Blair (1911-1978) (Fig.



Fig. 3. Concept Art de *Alice in Wonderland* por Mary Blair. 1951. Fuente: <https://magicoofmaryblair.com/mary-blair-gallery/>



Fig. 4. *Bound Woman*, 1963. Hans Bellmer. Fuente: <https://www.wikiart.org/en/hans-bellmer/untitled-bound-woman-1963>



Fig. 5. *Into the Woods*, musical de Broadway escrito por Stephen Sondheim y James Lapine desde 1987. Foto de Cathy Kuehner Fuente: <https://www.upressonline.com/2017/04/eyeing-up-events-4/#>

3), cuya capacidad para sintetizar formas, color y narrativa en composiciones aparentemente infantiles pero profundamente expresivas, resulta clave para el desarrollo del lenguaje visual del proyecto. En contraste, también se busca un acercamiento a la estética siniestra de grandes y controvertidos artistas como Hans Bellmer (1902-1975) (Fig. 4), Etsuko Miura (1966) y Zdzisław Beksiński (1929-2005), productores artísticos dentro de los espacios más oscuros del inconsciente humano.

El proyecto también se nutre de diferentes medios audiovisuales, especialmente del videojuego *Alice: Madness Returns* (2011) (Fig.2), desarrollado por *Spicy Horse* y bajo la dirección y diseño del creativo American McGee, donde se reinterpretan el relato clásico desde una estética oscura que subvierte la historia original de Lewis Carroll. A esto se le suman influencias de la animación clásica de *The Walt Disney Company* (desde 1937); al igual que grandes dibujantes como John Tenniel (1865) (Fig.1), quien realizó las características ilustraciones de la obra original de Lewis Carroll. No tanto por su versión edulcorada, sino como punto de partida para subvertir sus códigos visuales.

En relación con el ámbito cinematográfico contemporáneo, resulta relevante destacar cómo los cuentos han sido reinterpretados en clave más oscura o simbólica en obras como las de Guillermo del Toro (1964), especialmente en *El laberinto del fauno* (2006) o del mismo modo *Un monstruo viene a verme* (2016, dirigida por Juan Antonio Bayona); que plantea la criatura como una manifestación emocional del protagonista ante su situación personal devastadora. Esta serie de reinterpretaciones evidencian una evolución progresiva de la percepción del monstruo como figura marginal y protectora, en muchas ocasiones reflejo interno de las tensiones emocionales del individuo y consecuentemente una generación entera.

En el ámbito escénico, el musical *Into the Woods* (Fig. 5) (escrito por Stephen Sondheim y James Lapine en 1987 y llevado a la gran pantalla en 2014 gracias a la dirección de Rob Marshall) resulta relevante por su relectura contemporánea de los cuentos tradicionales y su enfoque en las consecuencias morales y psicológicas de las narrativas infantiles. De igual manera, la escenografía de numerosos ballets compuestos por Pyotr Ilyich Tchaikovsky (1840–1893) como *The Nutcracker* (1892), basado en la obra de 1816: *El Cascanueces* y *el Rey de los Ratones*, ambos de E.T.A Hoffmann, que suponen un referente esencial al desarrollar ambientaciones visuales.

3. JUSTIFICACIÓN DE LA PROPUESTA

El presente proyecto surge de la necesidad de replantear el papel de los cuentos y las figuras del monstruo dentro de la cultura contemporánea. Al ser asociados habitualmente con los espacio de la infancia, ahora son subvertidos como reflejo de una sociedad corrompida al ser relatos que acarrear la inocencia y el ejercicio moral (Bettelheim, 1976).

No obstante, pese a las apariencias, lejos de constituir simples narraciones de entretenimiento, los cuentos folclóricos han funcionado como herramientas para procesar experiencias traumáticas, advertir sobre peligros reales y estructurar la comprensión del mundo desde un espacio seguro. Figuras como el lobo, la bruja o el bosque oscuro no representan amenazas literales, sino proyecciones de miedos universales como el abandono, la muerte o la pérdida (Bettelheim, 1976). En este sentido, el monstruo no debe entenderse como amenaza externa, sino como un reflejo de aquello que la cultura reprime dentro de lo innombrable (Marín, 2025).

“Los cuentos permiten proyectar y elaborar conflictos internos” (Bettelheim, 1976). Esta idea se refuerza con la teoría de Jeffrey J. Cohen presentada en *Las Siete Tesis de la Cultura del Monstruo* de 1996, quien afirma que el monstruo es una construcción histórica que encarna las ansiedades de su tiempo. Así, cada época produce sus propias figuras monstruosas en función de sus conflictos sociales, políticos y culturales. Un gran ejemplo son los relatos referenciados a lo largo del *concept art* como *El Flautista de Hamelin*, (recopilado por J. y Grimm, W. en 1812), *Alicia en el País de las Maravillas* (Carroll, 1865) o *El Hombre de Arena* (Hoffmann, 1816) que acompañan la evolución de las narrativas desde un ejercicio de advertencia, pasando por la presentación de la infancia como espacio imaginativo y llegando al replanteamiento de los mismos mediante una reflexión existencial sobre la condición humana en un tono inquietante (BBC, 2022).

A nivel metodológico el proyecto no se limita a un análisis teórico, sino que se materializa a través de la práctica del *concept art*, entendido como un proceso de conceptualización visual previo a cualquier desarrollo narrativo o audiovisual. El concepto freudiano de lo siniestro, entendido como la inquietud que surge cuando lo familiar se vuelve extraño (Freud, 1919), es fundamental en la estética planteada a lo largo de la construcción del mundo para dar vida a personajes tradicionales con un toque grotesco que aporta originalidad a la revisión de los relatos.

Mediante este enfoque, se practica una disciplina dentro de un marco profesional contemporáneo, donde la creación de universos visuales constituye una herramienta fundamental en industrias como el cine, la animación o el videojuego. La producción no pretende ser puramente funcional, sino también busca reivindicar el *concept art* como una forma de pensamiento estético autónomo, capaz de generar discurso crítico dentro del apartado visual.

De este modo, el proyecto se define como una práctica híbrida entre investigación y creación, donde el desarrollo visual no ilustra la teoría, sino que la cuestiona, la amplía y la transforma. La imagen muta en un lugar de pensamiento donde lo monstruoso deja de ser un motivo estético para convertirse en una herramienta crítica desde la que repensar la identidad contemporánea (Moraña, 2017) al igual que también pretende ser comercializable.





Fig. 6. Moodboard para la Torre de Bentham de Hoffmannstadt, 2026.



Fig. 7. Thumbnails para el Flautista de Hamelín, 2026. Ainhoa Lesmes.



Fig. 8. Pruebas de color Hamelín, 2026. Ainhoa Lesmes.

4. PROCESO DE PRODUCCIÓN

El desarrollo del proyecto se ha llevado a cabo mediante una metodología híbrida que combina investigación teórica, exploración gráfica y refinamiento visual, propias del *concept art*.

Investigación y documentación

En una primera fase, se realizó una recopilación y análisis de referentes literarios, artísticos y audiovisuales con el objetivo de establecer una base conceptual sólida que se encuentra en continua evolución. Esta información se organizó en *moodboards*²(Fig. 6) que facilitan el proceso de diseño.

Worldbuilding

Paralelamente, se desarrolló un proceso de *worldbuilding*³, estructurando el proyecto en distintos entornos narrativos (bosques, ciudades, espacios liminales) que responden a diferentes cuestiones desarrolladas a lo largo del relato. Cada uno de estos mundos fue acompañado de un diseño específico de personajes, criaturas y escenarios. Este proceso permitió generar un contexto en el que los personajes se integran de forma coherente.

Diseño de Personajes y Entornos

A nivel técnico, se emplearon tanto herramientas digitales como *Adobe Photoshop* y *Procreate*, al igual que procesos de dibujo tradicionales (principalmente acuarela) con el objetivo de crear un estilo que sea tanto cómodo dentro de los manierismos de la artista a la vez que coherente con el *worldbuilding*. El proyecto incluye una fase exhaustiva de exploración estilística priorizando la experimentación formal y la deformación de la figura como estrategia expresiva con el objetivo de buscar siluetas con *thumbnails*⁴ (Figs. 7 y 10) , desarrollar paletas, pruebas de color (Fig. 8) y refinar los diseños de espacios y personajes (Fig. 9) finales manteniendo en todo momento una coherencia estética.

Maquetación

Como fase final, el proyecto culmina en la maquetación de un libro de arte en *Adobe Indesign*, donde se integran tanto las imágenes como una serie de ensayos breves que explican el proceso de conceptualización. El libro se organiza en distintos apartados correspondientes a cada reino y los personajes que los habitan. Cada uno de ellos se acompaña de un análisis de su relato de origen y su reinterpretación dentro del proyecto, estableciendo un diálogo constante entre teoría e imagen.



Fig. 9. Pruebas de diseño de Hamelín, 2026. Ainhoa Lesmes

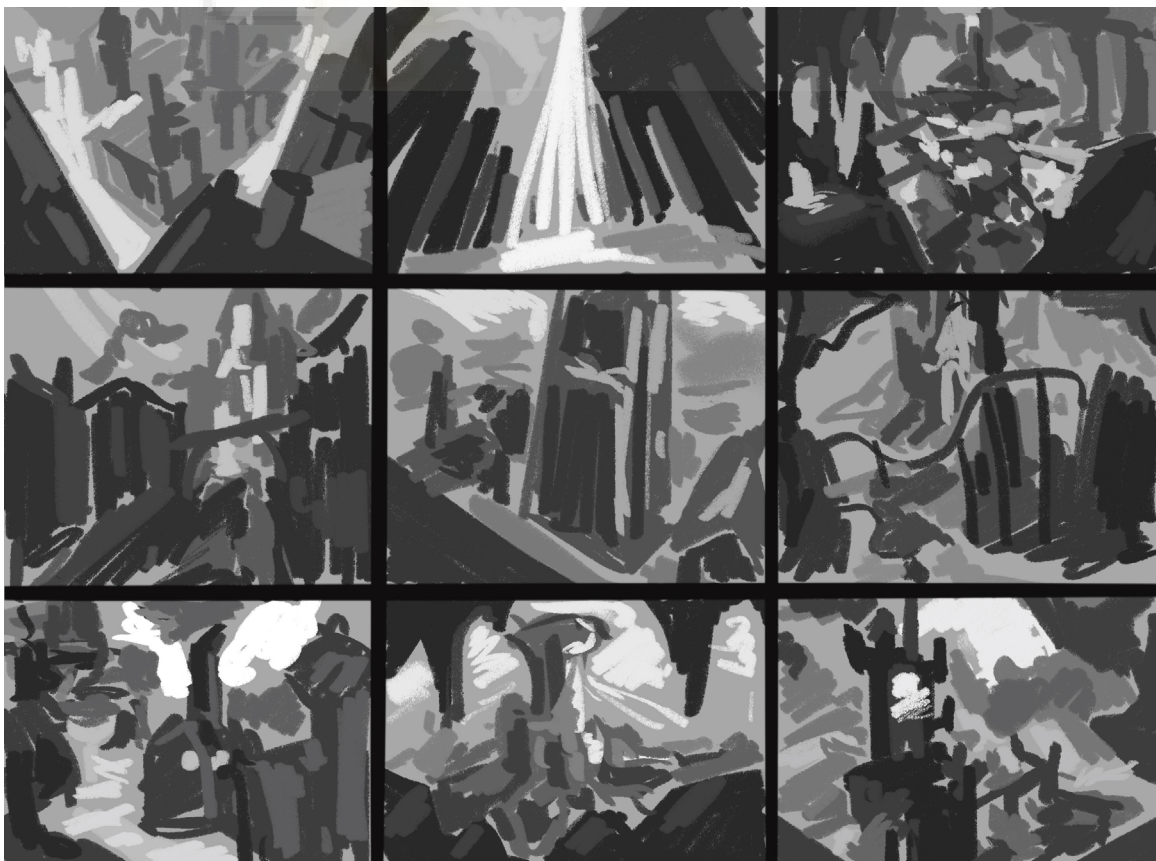


Fig. 10. Thumbnails para la Torre de Bentham de Hoffmannstadt, 2026.

De este modo, el resultado no se limita a una recopilación de ilustraciones finales, sino que se configura como un dispositivo narrativo y conceptual que articula pensamiento visual, investigación y proyección hacia otros formatos como la animación, el cine o el videojuego.

Con el fin de reforzar la materialidad y accesibilidad del proyecto, el libro de artista se presenta en tres formatos complementarios: una versión digital en PDF maquetado, una edición interactiva en formato *flipbook online* e impresiones de algunas páginas para su presentación durante la defensa. Esta multiplicidad de soportes permite que la obra mantenga su condición de libro como objeto narrativo, adaptándose a distintos contextos de consulta y exhibición.



²**Moodboard:** colección visual de imágenes, texturas, colores y otros elementos que evocan una atmósfera, estilo o sentimiento específico para un proyecto creativo. Sirven como referencia visual de fácil acceso para definir el tono y la estética del trabajo.

³El **Worldbuilding** es el proceso de creación y desarrollo de un universo ficticio con sus propias reglas, geografía, historia, culturas y elementos. Se emplea en la literatura, videojuegos, cine y otros medios para construir mundos coherentes y creíbles.

⁴**Thumbnail:** diseños pequeños y rápidos que sirven para comunicar conceptos y explorar composiciones previas en trabajos habitualmente destinados al *concept art*.

5. RESULTADOS

El resultado final del proyecto se materializa en un libro de artista de *concept art* que recoge un conjunto de ilustraciones, diseños de personajes y escenarios articulados; al igual que una serie de ensayos que desarrollan el proceso de análisis y conceptualización. La obra no plantea una historia lineal cerrada, sino un recorrido simbólico en el que cada imagen funciona como una puerta hacia un universo mayor.

El proyecto se presenta mediante tres formatos de difusión: una versión digital en PDF, una edición interactiva en formato *flipbook online* accesible mediante enlace y páginas impresas de ejemplar. Esta decisión permite conservar la experiencia material propia del libro de artista al tiempo que facilita su consulta y distribución en entornos digitales.

El enfoque en el *concept art* ha permitido desarrollar un sistema visual flexible, capaz de expandirse hacia otros formatos para volverse comercializable. El libro de artista funciona así no solo como resultado final, sino como una herramienta de proyección profesional, evidenciando la capacidad de generar universos visuales complejos y trasladables a distintos medios.

En definitiva, el proyecto no solo revisa los cuentos tradicionales, sino que los reinterpreta desde una perspectiva contemporánea, situando la práctica artística como un espacio de reflexión crítica donde imagen y pensamiento se construyen de manera conjunta.

URL del libro de arte *flipbook*: <https://online.fliphtml5.com/hfjjm/phgf/>

URL de PDF: https://drive.google.com/file/d/1fL2LL1CCjwCMuJYOB8XVWI-599zi9kolo/view?usp=drive_link



Fig. 11. Casa de los Dulces en Grimmwald, 2026. Ainhoa Lesmes (3200X1800px 300pp)



Fig. 12. Castillo de Hielo de Andersenvinter, 2026. Ainhoa Lesmes (3200X1800px 300pp)



Fig. 13. Torre de Bentham de Hoffmannstadt, 2026. Ainhoa Lesmes (3200X1800px 300pp)



Fig. 14. Flautista de Hamelín, 2026. Ainhoa Lesmes (2480x3508px 300pp)



EL FLAUTISTA DE HAMELÍN

Figura enigmática y completamente ambivalente. Atrae las ratas (al igual que se aparece solo a la inocencia infantil) con su música. Su ambigüedad y aspecto "feérico" hablan de fuerzas neutrales de la naturaleza que responden a la moralidad de la comunidad: ayuda, pero también castiga a quienes lo traicionan, da a cambio de recibir.

Su estética remite a la tradición del cuento de hadas clásico, pero con ecos de figuras ambiguas como el Mago de Merlín en su carisma inquietante. No es malvado: simplemente no opera bajo códigos humanos porque no imparte justicia y se guía por el capricho.

Fig. 15. Ainhoa Lesmes, ficha de personaje, El Flautista de Hamelín, 2026. Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad. Indesign.(2480x3508px 300pp)



Fig. 16. Ainhoa Lesmes, ficha y bocetos de *background* La Casa de los Dulces de Grimmwald, 2026. Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad. Indesign.(4960x7016px 300pp)



LA REINA DE LAS NIEVES

Los principios de la Reina de las Nieves no implican que sea una antagonista en esencia. Visualmente, la figura de la reina se construye a partir de formas de estalactita, reforzando su carácter afilado, rígido y aparentemente inmutable. Aunque el cuento original de Hans Christian Andersen sitúa el imaginario en un contexto nórdico cercano a Finlandia, la indumentaria aquí se inspira en la estética de las zarinas rusas, que refuerza su estatus y distancia emocional. El resultado es una figura que no solo congela el entorno, sino también cualquier intento de cercanía afectiva.

Es una figura distante, elegante, angulosa y fría que se congela así misma al igual que pretende que le ocurra al resto. Su reinterpretación aspira darle una vuelta al bloque insensible que suprime las emociones de Kay (co-protagonista del relato original), puesto que ella misma conserva hasta la infinitud porque no sabe cómo amar. Es sumamente protectora y recelosa, al creer que la anulación de emociones es la manera más productiva en la que se puede vivir sin sufrir.

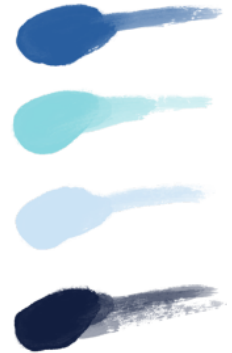


Fig. 17. Ainhoa Lesmes, ficha de personaje, Reina de Hielo, 2026. Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad. Indesign.(2480x3508px 300pp)



EL HOMBRE DE ARENA

A diferencia de los demás personajes, el Hombre de Arena no pertenece al sistema de poder del reino. Es una figura anterior a la ciudad misma, una leyenda infantil que sobrevive en los márgenes de la modernidad y acecha en las esquinas. Su presencia recuerda que incluso en un mundo dominado por la vigilancia y la tecnología persisten temores más antiguos. En un lugar repleto de miradas, él se dedica a cegar por puro juego. Paradójicamente, incluso el Rey Ratón le teme. Esto sugiere que ningún sistema de control es absoluto, ya que siempre existen fuerzas que escapan a su dominio.

Como el personaje de mayor altura, es diseñado para imponer sin artificio, a diferencia del Rey Ratón. Su silueta está envuelta en telas desgastadas de las que cae constantemente arena, como si el tiempo mismo se deshiciera a su paso. La máscara de gas, inspirada en modelos de la II Guerra Mundial, introduce una dimensión histórica y perturbadora, conectando el miedo infantil con horrores reales.



Fig. 18. Ainhoa Lesmes, ficha de personaje, Hombre de Arena, 2026. Érase Una Vez el Arte en la Oscuridad. Indesign.(2480x3508px 300pp)

6. REFERENCIAS

Libros y ensayos

- Andersen, H. C. (2003). *The complete fairy tales*. Bantam Classics. (Obra original publicada entre 1835–1874)
- Andersen, H. C. (2004). *The annotated Hans Christian Andersen* (M. Tatar, Ed.). W. W. Norton.
- Andersen, H. C., & e-libro, C. (2009a). *Cuentos de Andersen*. Tomo I. El Cid Editor.
- Andersen, H. C., & e-libro, C. (2009b). *Cuentos de Andersen*. Tomo II. El Cid Editor.
- Bakhtin, M. (1984). *Rabelais and his world*. Indiana University Press.
- Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. Knopf.
- Carroll, N. (1990). *The philosophy of horror: Or, paradoxes of the heart*. Routledge.
- Carroll, L. (1865). *Alicia en el país de las maravillas*. Macmillan.
- Clasen, M. (2017). *Why horror seduces*. Oxford University Press.
- Cohen, J. J. (1996). *Monster theory: Reading culture*. University of Minnesota Press.
- Dundes, A. (Ed.). (1990). *The Penguin book of world folk tales*. Penguin Books.
- Foster, H. (1996). *The return of the real: The avant-garde at the end of the century*. MIT Press.
- Foucault, M. (1975). *Discipline and punish: The birth of the prison*. Vintage Books.
- Freud, S. (2003). *The uncanny*. Penguin Classics. (Trabajo original publicado en 1919)
- Grimm, J. y Grimm, W. (1812). *El flautista de Hamelin*. Cuentos de los hermanos Grimm. Alianza Editorial.
- Hoffmann, E. T. A. (2006). *The Sandman*. Penguin Classics. (Trabajo original publicado en 1816)
- Hoffmann, E. T. A. (2007). *The Nutcracker and the Mouse King*. Penguin Classics. (Trabajo original publicado en 1816)
- Jung, C. G. (1964). *El hombre y sus símbolos*. Aguilar.
- Kristeva, J. (1982). *Powers of horror: An essay on abjection*. Columbia University Press.
- Marín Mauri, F. J. (2025). *El simbolismo de los cuentos*. Prensa Mercosur.
- Moraña, M. (2017). *El monstruo como máquina de guerra*. Iberoamericana.
- Mori, M. (1970). *The uncanny valley*. *Energy*, 7(4), 33–35.

- Scovell, A. (2017). *Folk horror: Hours dreadful and things strange*. Auteur Publishing.
- Tolkien, J. R. R. (2008). *On fairy-stories*. HarperCollins. (Ensayo original publicado en 1947).
- Tolkien, J. R. R. (1983). *The Monsters and the Critics*. In C. Tolkien (Ed.), *The Monsters and the Critics and Other Essays* (pp. 109-129). George Allen & Unwin. (Original work published 1938)
- Warner, M. (1994). *From the beast to the blonde: On fairy tales and their tellers*. Farrar, Straus and Giroux.

Documentales

- BBC. (2022). *Wonderland: Lewis Carroll to JRR Tolkien* [Documental]. BBC Documentaries.

Videojuegos

- Little Nightmares* (Videojuego, 2017) Taron Mallet, H. (Director). (2017). *Little Nightmares*. [Videojuego]. Bandai Namco Entertainment.
- McGee, A. (Director). (2011). *Alice: Madness Returns* [Videojuego]. Electronic Arts.

Referencias en línea

- Biografías y Vidas. (s. f.). *Hans Christian Andersen*. Recuperado el 2 de marzo de 2026, de <https://www.biografiasyvidas.com/biografia/a/andersen.htm>
- Encyclopaedia Britannica. (s. f.). *E. T. A. Hoffmann*. Recuperado el 14 de marzo de 2026, de <https://www.britannica.com>
- Folklore Society. (s. f.). *Fairy folklore traditions*. Recuperado el 14 de marzo de 2026, de <https://folklore-society.com>
- Infobae. (s. f.). *La verdad detrás de los cuentos de los hermanos Grimm: pobreza, hambre y violencia*. Recuperado el 14 de marzo de 2026, de <https://www.infobae.com/leamos/2024/02/24/la-verdad-detras-de-los-cuentos-de-los-hermanos-grimm-pobreza-hambre-y-violencia/>
- Internet Archive. (s. f.). *The Sandman – E. T. A. Hoffmann*. Recuperado el 14 de marzo de 2026, de <https://archive.org>

Universidad de la Istmo (2021, 27 de agosto). *Técnicas de Concept Art Digital*. Recuperado el 17 de mayo de 2026, de <http://uni.edu.gt/noticias/tecnicas-concept-art-digital/>

Psychology Today. (s. f.). Sobre la psicología de las películas de terror. Recuperado el 14 de marzo de 2026, de <https://www.infobae.com/leamos/2024/02/24/la-verdad-detras-de-los-cuentos-de-los-hermanos-grimm-pobreza-hambre-y-violencia/>

Stanford Encyclopedia of Philosophy. (s. f.). *Michel Foucault*. Recuperado el 15 de marzo de 2026, de <https://plato.stanford.edu>

The Metropolitan Museum of Art. (s. f.). *The ballet and nineteenth-century Paris*. Recuperado el 15 de marzo de 2026, de <https://www.metmuseum.org>





