

**DIARIO DE
VIAJE DE
CAENLINNAR**

LAURA QUEVEDO GARCÍA

TUTORIZADO POR LAURA MESA LIMA

**TRABAJO DE FIN DE GRADO EN
LA UNIVERSIDAD DE LA LAGUNA**

**4º GRADO DE BELLAS ARTES
ITINERARIO DE ILUSTRACIÓN Y ANIMACIÓN**



Universidad
de La Laguna



Facultad de Bellas Artes
Universidad de La Laguna

RESUMEN

La finalidad de este proyecto es crear un cuaderno de viaje sobre un mundo fantástico, que refleje las costumbres, razas, religión y naturaleza que podríamos encontrar en él. Está pensado como un pequeño acompañamiento a un futuro webcómic o videojuego cuya trama se desarrollará en el mismo mundo creado. En este sentido, este libro responde al reto de mantener una doble coherencia: por un lado, con la gramática digital en la que se desarrollará en el futuro el proyecto, y por otro, con la plástica del dibujo de apunte del natural hecho a mano que refuerce la necesaria concordancia con el formato de cuaderno de viaje que se plantea en este trabajo.

Palabras clave: Cuaderno de viaje, fantasía, mundo, ilustración, acuarela, digital

RESUMEN

The goal of this project is to create a travel diary about a fantasy world, in which we explore its lore, races, religion and nature. The idea for it to be a visual aid, to be used in a future webcomic or videogame that takes place on the same world. In this sense, this project is made to be a double challenge, in one hand it's made to follow a digital style that will be more developed on the future project, on the other hand it follows the drawing style and quality that we would get if we took notes from nature, reinforcing the travel diary format that this work is made to be.

Key words: Travel diary, fantasy, world, illustration, watercolor, digital

ÍNDICE

1. Introducción.....	Pág. 2
2. Marco teórico.....	Pág. 4
2.1. Diario de viaje.....	Pág. 4
2.2. Concepto de mundo.....	Pág. 8
2.3. Estado del arte.....	Pág. 10
2.4. Referencias.....	Pág. 11
2.5. Argumentación.....	Pág. 16
3. Metodología.....	Pág. 17
4. Propuesta creativa.....	Pág. 19
4.1. Caenlinnar.....	Pág. 19
4.2. Propuesta creativa.....	Pág. 22
5. Conclusiones.....	Pág. 47
6. Bibliografía.....	Pág. 48
7. Anexo 1.....	Pág. 51
8. Anexo 2.....	Pág. 53

1. INTRODUCCIÓN

En este proyecto se ha creado un diario de viaje que detalla la aventura de la dríada Nauvi para conocer el mundo que la rodea de forma más profunda. El objetivo es desarrollar una pequeña historia que llevo creando años, en centrarme y trabajar en ella. Busca ser algo que ofrezca distracción, alegría y el lado bueno de las cosas a pesar de las crisis que sufrimos.

En esta memoria, veremos un pequeño resumen acerca de la historia de los diarios de viaje, la creación de mundos fantásticos, el arte inspirado en la fantasía y el antropomorfismo; también está descrita la metodología seguida para la realización del proyecto y un apartado que desarrolla el mundo realizado. Por último podemos encontrar la propuesta creativa definitiva y la conclusión.

Este diario está planeado como un acompañamiento que se podría encontrar en un videojuego. Un diario de viaje es algo que se hace a mano, cuando se sale al exterior, pero en este caso no es algo posible al ser un mundo que no existe. Por este motivo se decidió trabajarlo de forma digital, buscando un contraste entre un elemento fundamentalmente tradicional como lo es un diario, creado de forma digital. Esta decisión fue elegida como un reto propio para mi propia técnica, a la vez que reforzará la gramática digital del futuro proyecto al que acompañará.

El formato digital está en auge, aupado por el gran empuje recibido por la pandemia, por ejemplo, apreciable en la aplicación WebToon, donde se publican cientos de cómics digitales, con un gran número de seguidores y son remunerados si son populares. Por este motivo se decidió trabajar en digital, para facilitar una cohesión con el formato de WebToon.

En 2017, en un artículo de la revista *Kritika Kultura*, podemos encontrar esta cita: «La aparición de los webtoons en el mercado global del cómic era muy innovativa para cambiar la forma en la que los cómics se consumen. Sin embargo, con el crecimiento de la digitalización tanto en plataformas como en contenido, los webtoons se han arraigado como un nuevo género de cómic en muchos países como Francia, Japón o Korea.»¹

Además, la ilustración digital da acceso a una gran cantidad de herramientas que facilitan y aceleran el trabajo, y elimina la necesidad de gastar materiales si se hace en físico.

¹ Wonho Jang y Jung Eun Song, «Webtoon as a new korean wave in the process of glocalization», *Kritika Kultura* 29 (2017): 187 <https://ajol.ateneo.edu/kk/articles/81/938>

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Diario de viaje

Los diarios de viaje, antes del 1800 eran conocidos como guías, pero en muchos casos no podían ser entendidas como totalmente ciertas. Preztler nos habla en su libro *Pausanias: Travel Writing in Ancient Greece*, del viajero e historiador Pausanias, que en siglo II creó un tipo de guía muy diferente a las anteriores, el nuevo género llamado periégesis, que es una fuente invaluable de gran parte del conocimiento de la Grecia Antigua, tanto del arte, la arquitectura, los mitos como de las tradiciones de cada ciudad, aunque descrito de manera seria, sin tomar en cuenta sus impresiones, solamente los hechos.

La creación de diarios de viaje se expande por todo el mundo alrededor de la mitad del siglo XVI con el crecimiento que viene acompañado del significativo aumento de viajes realizados alrededor del planeta. Viajar es inspirador para la creación de obras, recibir influencias de diferentes lugares, ver nuevos y maravillosos paisajes, ya que proporcionan un desafío y novedad.

Mewshaw dice que «toda la escritura es escritura de viaje, incluso si el viaje es completamente interior por los recovecos de la mente, o una exploración íntima del cuerpo»². Algunos ejemplos de diarios de viaje son: el diario de Cristóbal Colón cuando visita las Américas, *Gil y Carrasco en el centro del mundo (diario de viaje)* de Mar Sancho, *Diario de viaje a Paris en 1900* de Horacio Quiroga, *Diario de viaje en canarias en 1815* de Christen Smith, *Diario del viaje a América del siglo XVIII* de Fray Francisco de Aforjín, también podemos nombrar *La divina comedia* de Dante Alighieri como ejemplo de viaje interno, como indica Mewshaw. Estos diarios son importantes ya que recopilan los datos de viajes, en general a América que era desconocida para los europeos y son registros históricos que también nos indican la forma de pensar y ver el mundo de quien lo escribió.

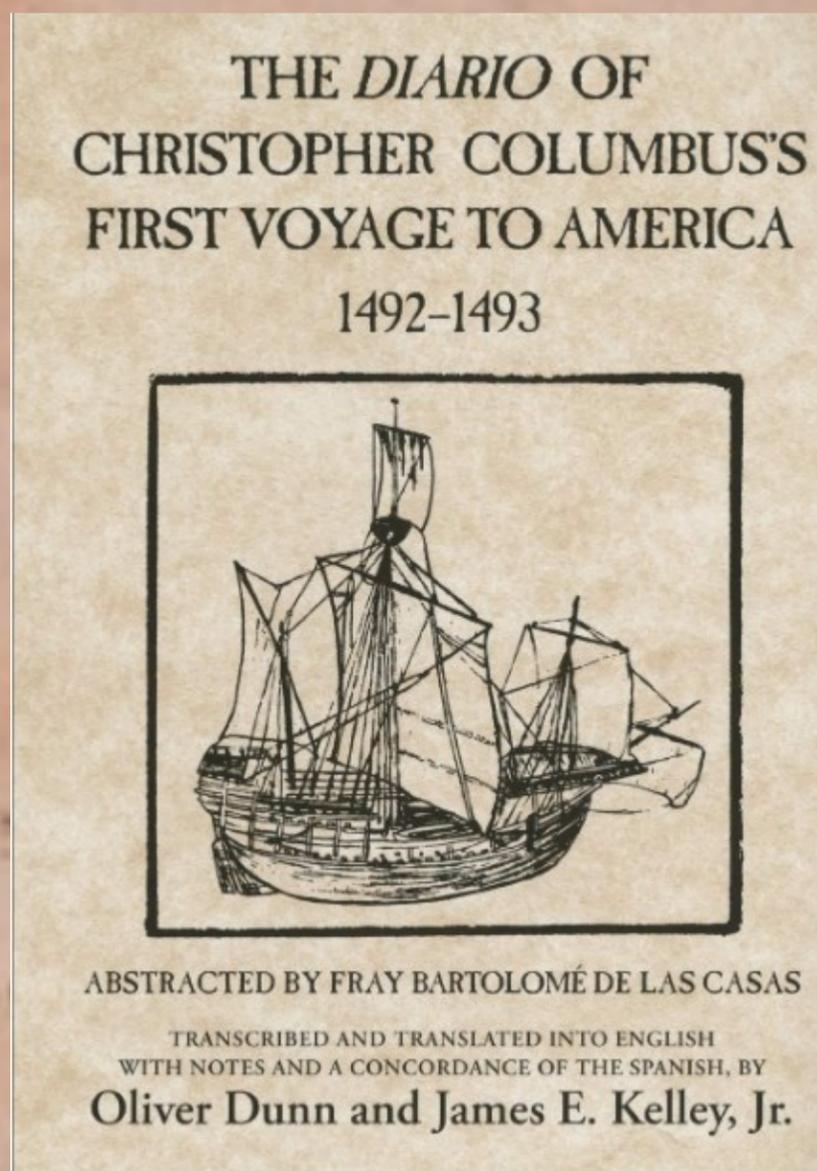


Fig.1

² Michael Mewshaw. «Travel, Travel Writing, and the Literature of Travel», *South Central Review* 22, (2005): 8

Según Theoroux «lo más cercano a escribir una novela es viajar a un país extraño. Viajar es un arte, alimenta tu alma e imaginación, teniendo en cuenta cada nueva maravilla, memorizándola y continuando nuestro camino»³. El viaje es un concepto muy utilizado en las novelas, ya sea como parte del desarrollo del personaje o de la propia historia, no importa el final sino el trayecto y lo aprendido en el trayecto.

Un gran ejemplo del dibujo al natural son los estudios de Leonardo da Vinci, o las ilustraciones de revistas botánicas antiguas, como la *Curtis Botanical Magazine*, véase Fig.2.



Fig.2

³ Elton Glaser, «The self-reflexive traveler: Paul Theroux on the art of travel and travel writing», *The Centennial Review* 33 (1989): 194

Para hacer un diario de viaje, debemos planear un recorrido desde antes, siempre llevar el cuaderno y bolígrafo a mano, dibujar al natural, aunque no sepamos, para plasmar nuestras impresiones y siempre disfrutar del proceso y las experiencias.



Fig.3

2.2 Concepto de mundo

Como nos indica Audrey Isabel Taylor en su libro *Patricia A. McKillip and the Art of Fantasy World-Building*, uno de los puntos indispensables en la creación de un mundo es saber cómo está configurado y cómo funciona ese mundo. La definición del espacio donde los personajes se encuentran es una necesidad para crear un flujo realista y consistente, ya que el entorno forja las personalidades.

No es necesario revelar cada pequeño detalle, pero sí mostrar lo suficiente para ser capaces de entender qué es posible en este mundo, qué clase de límites tiene, los elementos que lo hacen único, como el uso de la magia, la descripción de momentos importantes en su historia o qué clase de criaturas lo habitan. Aun así, los detalles son importantes, añaden profundidad, muestran el nivel de cuidado y atención que se ha tenido a la creación de ese mundo. Los detalles deberían ser mostrados, no contados como si de una lista se tratara, ya que nadie lo leería o le prestaría atención, se debe buscar una manera de enseñar y captar la atención del lector.

Hay varios elementos a considerar, tales como el tiempo histórico si se refiere a La Tierra, el lugar o planeta. No es lo mismo un pequeño mundo mágico que se desarrolla en nuestro propio mundo en el día a día, con las mismas influencias que tenemos nosotros, a un mundo completamente nuevo, o a una dimensión paralela.

2.3 Estado del arte

El estado del arte para la creación e ilustración de mundos de fantasía es de gran necesidad, utilizado tanto en videojuegos, como libros o películas, tiene un gran mercado en la actualidad, también reforzado por la pandemia y la necesidad de entretenimiento en casa. La finalidad de este proyecto es cumplir con este mercado, con la necesidad de alegrar la vida y distraerse del exterior.

Este proyecto funcionará como un pequeño libro que pudieras encontrar dentro de un juego, o un pequeño cuaderno junto a una novela o cómic, sería un acompañamiento para explorar la historia más profundamente. Vemos ejemplos de esto en los siguientes videojuegos: *Elder Scrolls* de Bethesda, *Genshin Impact* de Hoyoverse, *The Witcher 3* de CD Projekt RED. En ellos encontramos extractos de libros que explican la forma en la que funciona el mundo, nos muestran pequeñas historias personales, información detallada, que en algunos casos son acompañados por imágenes. Un ejemplo de libro que funciona como diario de campo es *Las crónicas de Spiderwick* de Holly Black y Tony DiTerlizzi. Es una saga de 9 libros y varias películas, en las que se mezclan historias y cuadernos de campo detallados de criaturas fantásticas.



Fig.5

2.4 Referencias

Como referencias podemos marcar las descripciones detalladas y gran atención a la historia vistas en libros como *Silmarillion* de J.R.R Tolkien o *La historia interminable* de Michael Ende, este último ilustrado por Roswhita Quadflieg, en las que se describen todos los aspectos del mundo, su flora, fauna, condiciones, costumbres, etc. Gran parte de los referentes para este trabajo vienen de un mundo de fantasía en el que llevo trabajando años, y en el que me gustaría ahondar, conducirlo de manera que pueda ser transformado en un cómic, una novela, un videojuego... y de otros trabajos que compañeros de clase han creado, mostrando hermosos mundos y paisajes.



Fig.6

La literatura y el arte fantástico son géneros que beben el uno del otro. En general toman inspiración del folclore y los mitos, por lo que hasta el siglo XVII se pensaba que muchas fábulas eran reales, según Campbell, «no sería exagerado decir que un mito es una puerta secreta por la que las energías inagotables del cosmos se vuelcan sobre la cultura humana»⁴. La representación de elementos fantásticos ha sido una parte intrínseca del arte desde sus inicios, importante en el manierismo, el realismo mágico, el surrealismo o la pintura mitológica. Como ejemplo, podemos ver la obra de Dorothea Tanning, pintora surrealista, o la obra mitológica de Julien de Parma. La creación de un mundo fantástico suele estar influenciada por nuestra propia vida y experiencias.



Fig.7



Fig.8

⁴Joseph Campbell, *The Hero with a Thousand Faces, Commemorative Edition*. (Nueva Jersey: Princeton University Press, 2004): 23

Tolkien es uno de los más conocidos autores de fantasía, renombrado por la atención al detalle en la creación de su obra. En esta cita nos indica su punto de vista en la realización de mundos:

«What really happens is that the story-maker proves a successful “sub-creator.” He makes a Secondary World which your mind can enter. Inside it, what he relates is “true”: it accords with the laws of that world. You therefore believe it, while you are, as it were, inside. The moment disbelief arises, the spell is broken; the magic, or rather art, has failed. You are then out in the Primary World again, looking at the little abortive Secondary World from outside. If you are obliged, by kindness or circumstance, to stay, then disbelief must be suspended (or stifled), otherwise listening and looking would become intolerable. But this suspension of disbelief is a substitute for the genuine thing, a subterfuge we use when condescending to games or make-believe, or when trying (more or less willingly) to find what virtue we can in the work of an art that has for us failed.»⁵

⁵J.R.R. Tolkien "On Fairy-Stories" 132 (Scotland: Oxford University Press, 1947): 12

Desde los inicios, se ha antropomorfizado a los animales, debido a que la humanidad tiende a interpretar todas las situaciones desde una visión humana, aunque nos refiramos a un animal. En mayor detalle, el antropomorfismo es la respuesta a la necesidad de añadir cualidades humanas a los objetos y criaturas no humanas.

Vemos ejemplos en la mitología greco-romana: el minotauro, los faunos, las ondinas y arpías, o las transformaciones del dios Zeus en diversos animales para seducir a doncellas. «Antropomorfismo es el acto de conceder a animales y cosas características humanas, un hábito universal, antiguo e inextirpable»⁶. Encontramos ejemplos de esta antropomorfización en la mitología egipcia, donde todos sus dioses tienen una cabeza de un animal, como el ibis o el cocodrilo. También tenemos como ejemplos muchas fábulas más recientes que utilizan animales que hablan o hacen tareas humanas, como los cuentos de Beatrix Potter. Los bestiarios y grimorios son otro ejemplo donde podemos encontrar antropomorfia, por ejemplo, podemos ver el *Legemeton* de autor anónimo, uno de los grimorios más conocidos o el *Necronomicón* de Lovecraft.

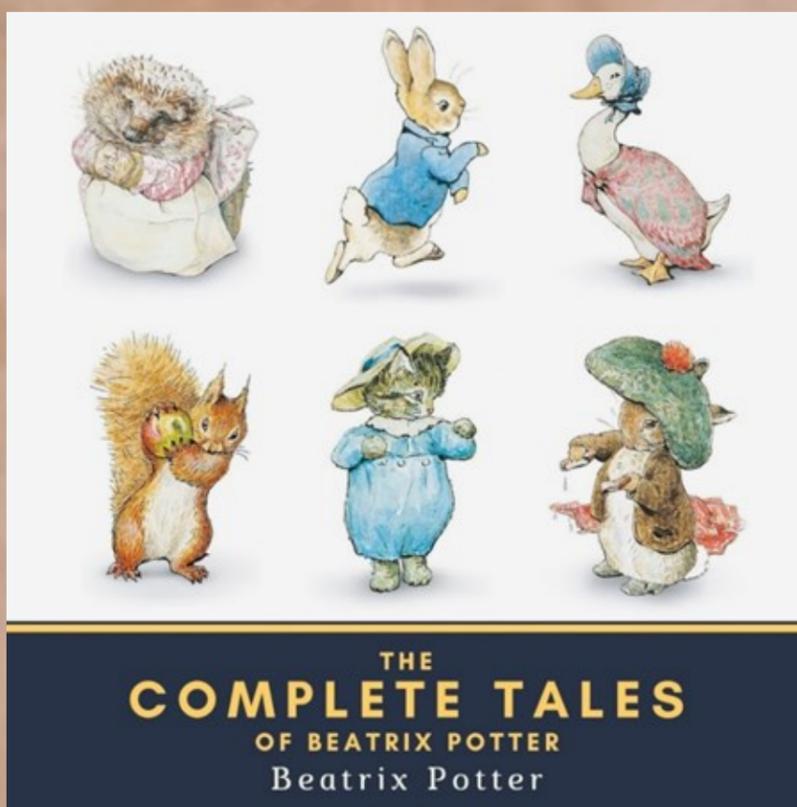


Fig.9



Fig.10

⁶ Robert W. Mitchel et al, *Anthropomorphism, Anecdotes, and Animals*, (Albany, State University of New York Press, 1997) : 54

La antropomorfización es un recurso que hoy en día sigue siendo muy utilizado, sobre todo en el mundo del merchandising. Se presenta en la forma de mascotas de una marca, para hacerla más llamativa y atractiva, como la vaca de La vaca que ríe, o la mascota de Nesquik, Quicky.



Fig.11



Fig.12

2.5 Argumentación

El dibujo en un diario de viaje es un método que puede ser considerado anticuado, ya que las cámaras de fotos hacen un mucho mejor trabajo, pero el dibujo tiene el sentido de la personalidad de quien realiza el cuaderno, más que plasmar de forma fiel el mundo, plasmamos nuestra idea y percepción, lo que hace que sea un recurso indispensable que no puede ser sustituido por una cámara. El uso del dibujo sobre la cámara es importante ya que nos fuerza a prestar atención a lo que miramos, a describirlo tanto mediante notas como mediante el detalle y nos ayuda a visualizar, a la vez que creamos una unión entre lo que hemos dibujado y el yo, nos hace reflexionar sobre el por qué dibujamos y por qué dibujamos, a entendernos a nosotros mismos y nuestro alrededor.

La idea de crear un diario de viaje sobre un mundo de fantasía busca explorar los rincones, costumbres, fauna y flora de una manera similar a una pequeña historia, de una forma que sea interesante y que nos invite a continuar leyendo, que tengamos curiosidad de conocer los recovecos de este lugar fantástico. Busca explorar el viaje de una joven dríada llamada Navi y está formado por los registros de sus experiencias, pasando por los designados como los lugares más importantes de ese mundo, siendo estos las capitales, una dedicada a cada raza y una ciudad mixta.

Al ser un mundo no moderno, la forma más óptima de presentar la información del propio mundo es un diario de viaje acompañado de fotografías, la protagonista proviene de una raza semi aislada del resto del continente, por lo que mucha de esta información es relevante y nueva para ellas.

3. METODOLOGÍA

La primera fase fue la investigación y el trabajo teórico, comenzando con la lectura de diversos textos y TFGs cuyos temas abarcan desde creación de mundos hasta diarios de viaje. De estos textos se tomaron notas generales al principio. Una vez recopilada una gran cantidad de textos e información, esta procedió a ser organizada y seleccionada, en algunos casos eliminando información irrelevante o profundizando en la necesaria. Durante esta fase, también se detallan las características del mundo, modificadas según el proyecto avanza para alcanzar la mejor forma de presentarlo, ya sea porque facilitan la realización de las ilustraciones, o porque crean una mejor cohesión en la historia. Por ejemplo, la última parada del viaje de la protagonista era inicialmente una parada planeada, pero en el proyecto finalizado, es una decisión tomada a último momento.

La fase práctica comienza a partir de las primeras notas generales tomadas durante la fase teórica. A partir de esta información, se crean los primeros bocetos y la maquetación de la obra. Se crean bocetos de los diferentes dioses, de la protagonista y de puntos a mostrar en las ciudades, por ejemplo, puestos del mercado, el castillo de Cilo o el árbol de Kolirita. Estos bocetos están sujetos a varios cambios según se trabaja la mejor forma de incluirlos en el diario, y se busca el mayor grado de imitación del estilo de un diario de viaje.

El mapa fue lo primero que se realizó, seguido de los dioses del agua, el sol y la luna. Tras estos bocetos iniciales, se comenzó la investigación sobre diarios de viaje y creación de mundos. A partir de esto, se aplicaron algunas correcciones a los bocetos existentes y se procedió a diseñar el resto de dioses y la protagonista. En esta etapa se añadieron las fotografías, buscando las que funcionaran de mejor forma como fondo para algunas ilustraciones.

El resto de ilustraciones fueron diseñadas página a página como bocetos, al finalizar fueron revisadas y retocadas en los casos necesarios, como la página que nos habla sobre los humanos y su religión.

Se limpiaron los bocetos, añadieron sombras y se retocaron para que parecieran lo más naturales posibles. Se aplicaron tintas planas y en las ilustraciones que imitan fotografías, se trabajó mayor detalle.

4. PROPUESTA CREATIVA

4.1. Caenlinnar

Este mundo está centrado en el continente de Caenlinnar y sus islas circundantes. La parte superior está formada por un archipiélago habitado por dragones, en las islas al oeste se encuentran varias ciudades humanas. El continente principal está dividido en tres zonas por cadenas montañosas, la parte superior está habitada por los humanos y es montañosa y fría; la zona central es más cálida y está habitada por dríadas y animalísticos, cuenta con el mayor bosque del continente, y la parte inferior, contando la isla al oeste, es habitada por elfos y razas mixtas. Cuenta con diferentes microclimas dependiendo de la altura o la cercanía al mar. En algunas zonas, el clima está alterado por la presencia de gemas mágicas, en las islas superiores ayudan a crear un clima árido adecuado para los dragones, en el bosque de Kolirita dan lugar un clima selvático y húmedo en el que la flora prospera, y en la isla de Pagendura crean un clima desolador e inhabitable.

No todas las razas existentes en este mundo fueron elegidas, debido a que la protagonista no podía abordarlas todas y algunas de ellas habitan lugares difíciles de alcanzar. Las razas elegidas nos muestran las partes más importantes e influyentes del continente. Estas razas son: los humanos, descritos como inventores; los animalísticos, una raza de animales antropomórficos que viven de cultivar la tierra; los elfos, ágiles criaturas similares a los humanos, pero de menor estatura y las dríadas, las recluidas criaturas del bosque. Las razas que no pudieron ser mostradas fueron las sirénidas, los dragones y los espíritus.

Los humanos son racistas hacia los demás habitantes. Son conocidos como los más avanzados, los constructores y con mayor acceso a tecnología, la cual comparten con las demás razas una vez esta se vuelve obsoleta. Los animalísticos son una raza rural y sencilla, que evitan la tecnología humana, pero aprovechan su forma de crear edificios simples. Los elfos están adaptados a situaciones extremas en la alta montaña. Las dríadas coexisten con el bosque mágico, apenas modificando su estructura. La ciudad mixta se encuentra al lado del mar y ofrece contacto con la isla cercana, dedicada a contener a los exiliados.

Se trabajó una ciudad por raza, las capitales, más una ciudad mixta, cada una nos muestra su forma de vivir. Cilo, la capital el reino humano, situado en la parte superior del continente. Prantes, los cultivos animalísticos. Heritaga, las montañas heladas de los elfos. Kolirita, el bosque mágico de las dríadas, situado en el centro del continente, que funciona como un corazón para la magia y la vida de Caenlinnar. Öisego, la ciudad marítima mixta, donde todas las razas se reúnen y viven en armonía, donde los humanos que desean convivir con otras razas se reúnen. Pagendura, la isla maldita de los exiliados, situada cerca de Öisego, es lo contrario a Kolirita, un corazón para el odio y la muerte.

La religión hace referencia al politeísmo griego, en el que en cada ciudad hay un dios principal, pero igualmente muchos dioses son adorados a la vez por la población. Por ejemplo, en la ciudad de Feneo se adoraba como dios principal a Hermes, pero no quiere decir que no adorasen a otros dioses.

En el reino humano adoran a Eamoenn, el dios del Sol y la guerra, es representado como un dragón antropomórfico sin alas. En el bosque de las dríadas encontramos a Eamunn, la diosa de la Luna y la pureza, representada como una figura humanoide con piernas de cabra, y una máscara en lugar de cabeza. En las montañas heladas élficas vive Luulan, el dios del viento y la belleza, representado como un ave colorida humanizada. En los cultivos animalísticos vemos a Ceuris, la diosa del ciclo de la Vida, representada por una fusión de dos animales aleatorios. En la ciudad mixta está Lumaheim, la diosa del Agua y sus criaturas, representada como una sirena terrorífica y gigantesca. Por último el dios misterioso sin nombre, dios de la muerte y los exiliados, es encontrado la isla de Pagendura, representado como una bola de fuego violeta flotante, y un cuerpo no sólido con cuatro brazos que nacen de su cuello.

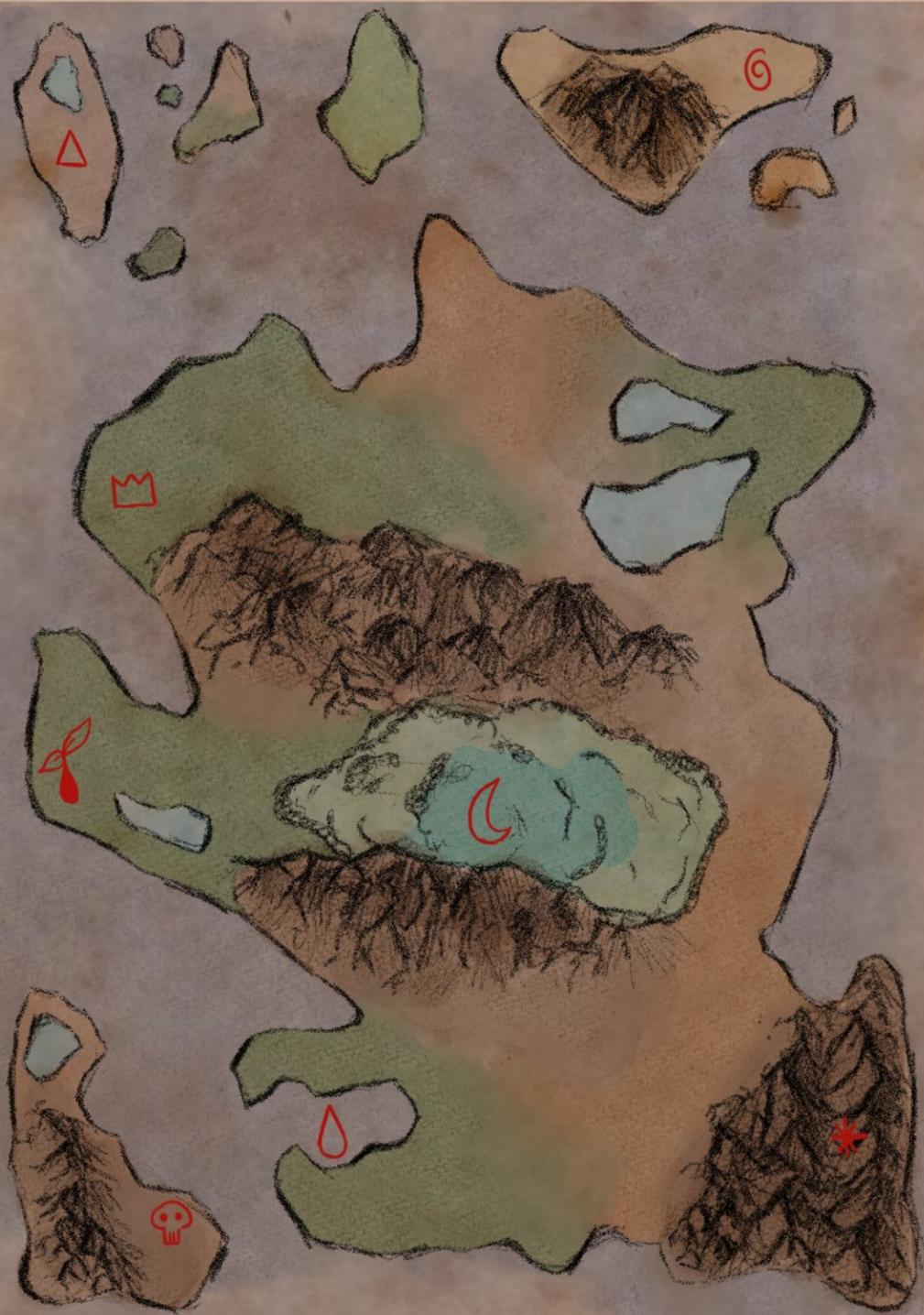
Casi todas las razas tienen festividades religiosas, en los diferentes días del año cuando sus dioses les visitan: en los solsticios y equinoccios, y en un día designado para ellos. Los humanos tienen una religión materialista que no es muy practicada, en la que ofrecen oro a cambio de tener éxito. Los animalísticos practican la unión con la naturaleza y el cuidado de esta, sus ofrendas suelen ser parte de su cosecha y productos artesanales. Los elfos no tienen ningún rito religioso, conviven con su dios en su ciudad. Las dríadas son la raza más religiosa de todas, en la que adoran a su bosque, a su diosa y a la naturaleza, mediante rezos diarios y un gran festival en cada solsticio y equinoccio que dura una semana cada uno.

4.2. Propuesta creativa

En estas páginas, se presenta el resultado plástico de este proyecto.



Diario de
viaje de
Caenlinnar



Caenlinnar

- △ Marger, los inventores
- 👑 Cilo, templo del Sol
- 🌙 Kobirita, templo de la Luna
- 🌿 Prantes, templo de la Vida
- ✳️ Heritaga, templo del Aire
- 💧 Oisego, templo del Agua
- 💀 Pagendura

Sobre la autora

Soy Nauvi, una driada de 24 años, aprendiz de sacerdotisa del Gran Árbol, candidata a madre superiora.

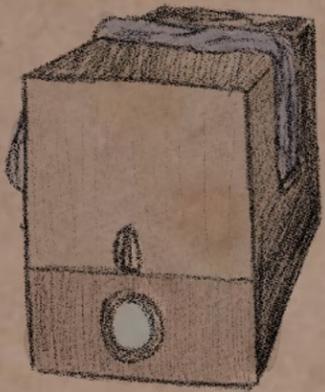
Como parte de mi formación, he decidido viajar por las capitales de Caennbinar para recopilar mis experiencias, aprender sobre las demás razas y dioses. También deseo trabajar sobre mi control de la magia, aun no la domino.

Las driadas somos reclusivas por naturaleza, por lo que no tenemos un conocimiento extensivo del mundo fuera de Kolirita, mi intención es cambiar esto, volver a las driadas más curiosas y expandirnos fuera de este bosque.

¡Esta soy yo, llevo mi hábito de aprendiz!



Instrumentos



Cámara activada con magia



Comida y cantimplora



Machete

Saco de dormir de piel



Lámpara de aceite



Caléndula

Lavanda



Ortiga



Gengibre

Plantas medicinales

Acuarelas y pincel



Mi pluma favorita

Carboncillos

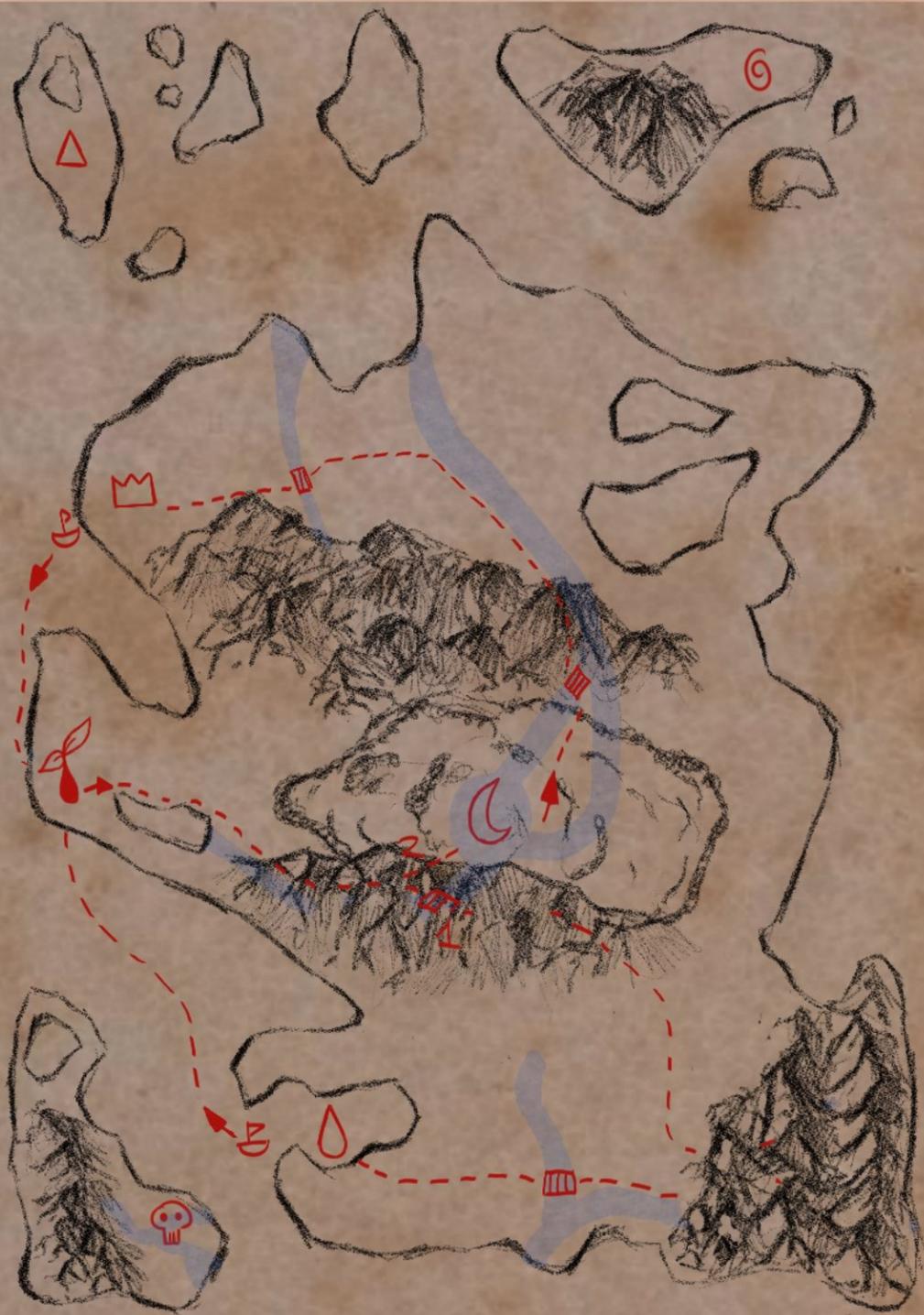


Mi suéter favorito

Cambios de ropa



Caldero



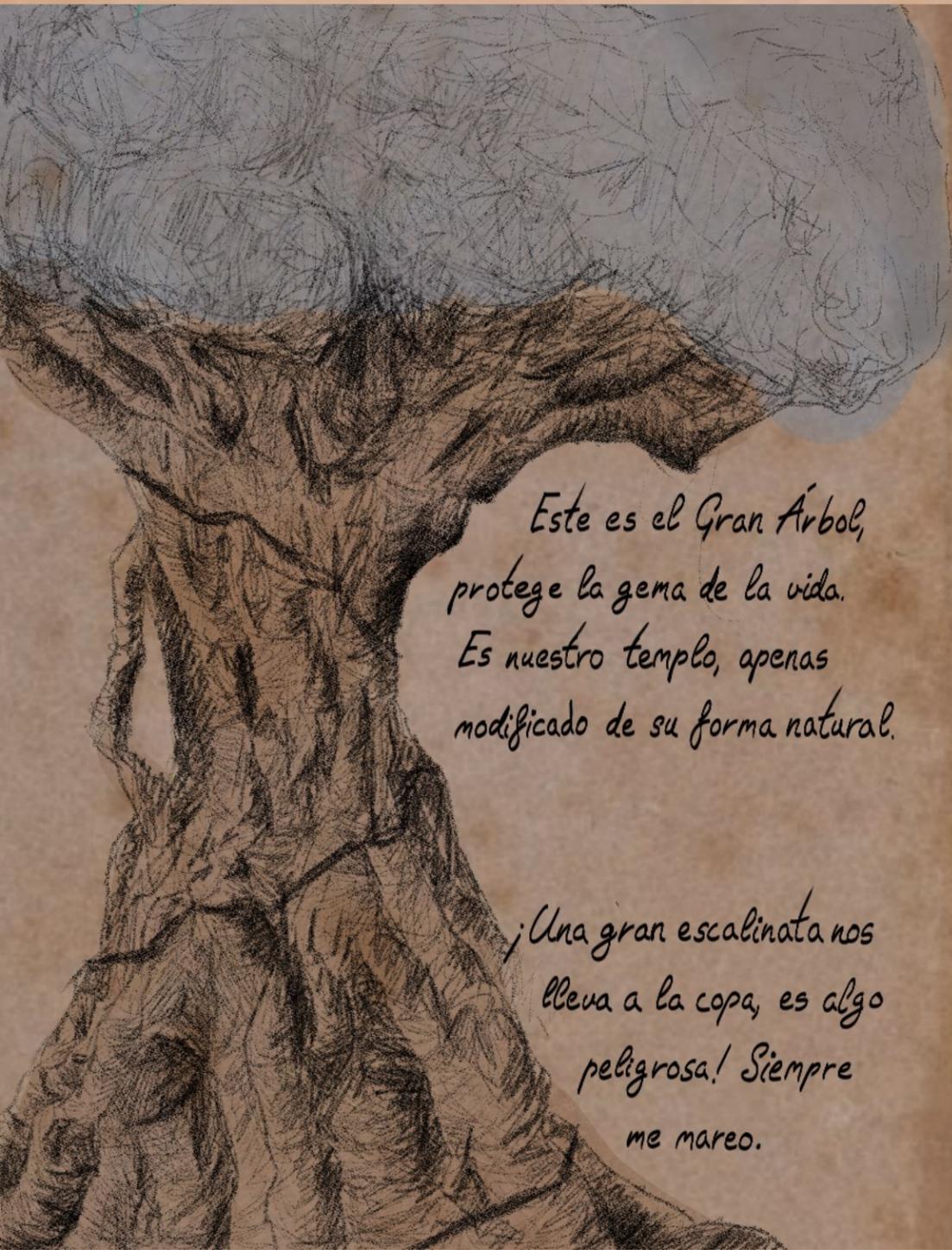
Ruta

Primero, seguiré el río hasta la intersección, desde ahí debería ver el pueblo, no me quedaré mucho en Cilo, cogeré un barco hacia Prantes ¡Nunca he visto el mar!

Desde Prantes, me uniré a la caravana que se dirige a Heritaga, no sé cuánto tardarán en llegar.

Desde Heritaga seguiré la costa hasta Öisego, es posible que logre alquilar alguna montura.

Debería llegar a alguna de las celebraciones de Öisego, al finalizarlas volveré en barco a Prantes, de ahí seguiré el río a casa.



*Este es el Gran Árbol,
protege la gema de la vida.
Es nuestro templo, apenas
modificado de su forma natural.*

*¡Una gran escalinata nos
lleva a la copa, es algo
peligrosa! Siempre
me mareo.*

Kolirita



El bosque mágico

*El bosque está dividido
en dos áreas, solo las
driadas cruzamos a la
interna, excepto durante
el festival lunar, ¡Todos
están invitados!*



*La primera fotografía
que tomé con la cámara*

Nuestro pelo
está formado
por plantas

Visión
increíble

Cicatrices

Nuestras venas
parecen raíces



Esta es mi madre, una
driada guerrera

Es muy común tener
setas en los hombros

Ropajes de piel

Cuerpos resistentes

Las driadas somos muy devotas, adoramos principalmente a la diosa de la Luna, Eamunn. Rezamos todos los días.

Hay dos profesiones muy populares, guerrera y sacerdotisa, ambas entrenamos para defender nuestra tierra, unas con armas, otras con magia.

Este es el símbolo del Árbol, que dibujamos en la tierra antes de cada rezo.



Somos muy cautas con las otras razas, pero mantenemos buena amistad con los habitantes de Prantes.



Bibi, el mercader Kiwi
Siempre viene acompañado de otros
animales que cargan su mercancía
¡Él me regaló la cámara!

Está formada por rocas, diferentes tipos cada vez que se rompe.



Y se rompe bastante...

Muda, utiliza un lenguaje de signos y chasquidos.



¡Tiene varias máscaras!

Sus bendiciones:

- Nombre del dios del Sol
- Cuerpo del dios del Aire
- Gemas de la diosa del Agua
- Máscaras de la diosa de la Tierra

Samunn

La diosa Luna

Es una diosa fabricada por los otros dioses, infundieron vida a una escultura, y cada dios le dió una bendición.

Creada para honrar a la reciente formada Luna. Esta ilustración la hice durante el pasado festival, ojalá este año esté reparada.



Herramientas rituales a la orilla del lago.

Unos frutos secos llenos de semillas



Quemamos incienso y recopilamos flores.





Perro crestado

Estaba muy tranquilo
 mientras dibujaba
 pero en cuanto
 terminé
 salió corriendo

Quería acariciarlo...

Encontré una caja muy bonita
 pero estaba vacía, me la quedé



Mi flor favorita, la nepmonia
 crecen en el borde que
 separa las dos áreas del
 bosque





Siento una gran energía mágica emanando de ella

¡Una torre flotante!

¡Su castillo es increíble!
Está al borde del acantilado, debajo se encuentra el puerto

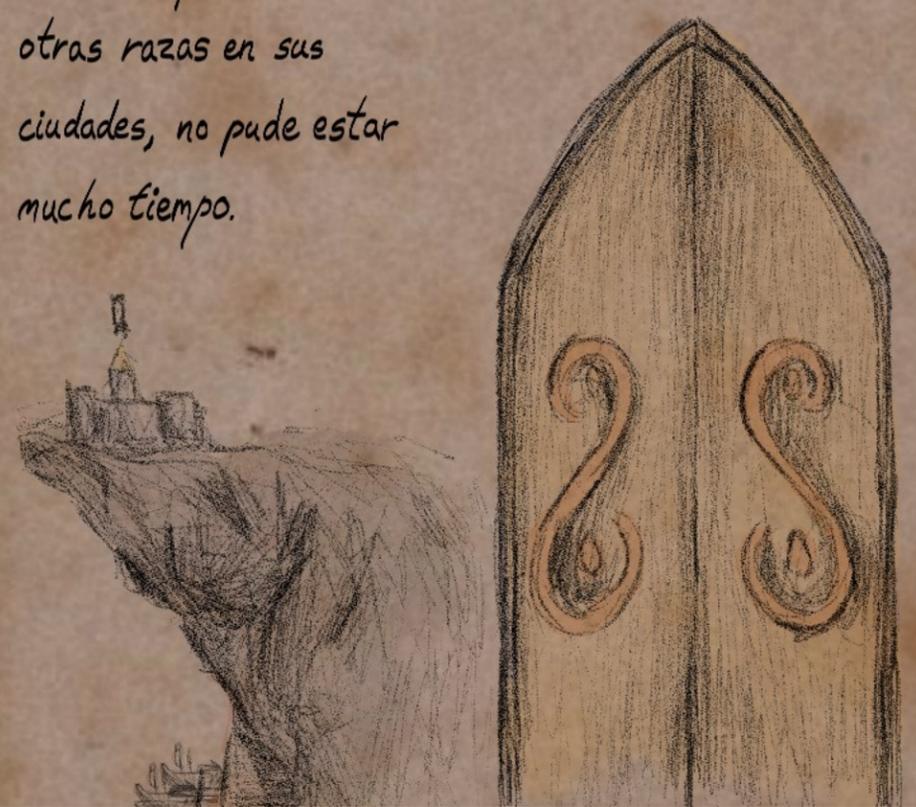
El símbolo de la familia real, el grijo caza-dragones

Cilo

El centro humano

Los humanos no suelen aceptar a otras razas en sus ciudades, no puede estar mucho tiempo.

¡Las puertas del castillo son de oro!



Los humanos son muy bellos, se parecen a nosotras pero sus pieles son de tonos tierra, y su pelo... es como el pelaje de los animalísticos pero largo, les encanta arreglarlo.



Sus cuerpos parecen mucho más delicados, siempre se cubren de pieles.

Este es el templo humano, un edificio como lo llaman ellos, no me gusta nada, no tiene contacto con la naturaleza.

Me gustan estos cristales pero...
¿De verdad necesitan los humanos usar el oro en todas partes?
Que materialistas...



Nunca pierde sus batallas, por muy herido que salga.

Sus escamas son preciados trofeos, indican que eres un gran guerrero.

O en algunos casos tan sólo un sucio ladrón de campos de batalla...



Samoen

El dios Sol



Ofrendas

Los humanos escriben con otro alfabeto, así se escribe, estaba en la base de su estatua

𐌰𐌶𐌰𐌹𐌸𐌰𐌹𐌸𐌰𐌹𐌸𐌰𐌹𐌸

Es conocido como el dios de los dioses, el más respetado y adorado, su estatua está llena de ofrendas como joyas o monedas... ¿Aparentemente es un ritual humano para ser rico?

Es un dios violento y belicoso, da bendiciones a los guerreros, por lo que es popular entre las dríadas



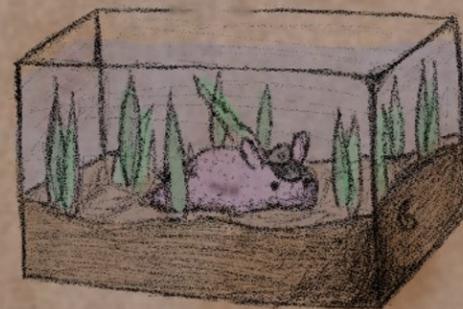


Vi a esta criatura tan adorable
asomada en el agua... hasta que
abrió la boca, aterrador.

La vista era preciosa, pero me
mareé mucho, pasé gran parte
del viaje en mi habitación.



Esta es la mascota del
capitán, tiene su propio
sombrecito haha, nada
todo el día a nuestro lado
y a la noche duerme en
su acuario



A los marineros les
encanta esa bebida
apestosa. Me gusta este barco,
aquí hay varias razas y todos se respetan.





Prantes

Los cultivos rurales animalísticos



Mi fruta favorita, la fresa corazón.
¡Mi madre hace tartas con ella!

Cultivan todo tipo de vegetales y verduras, y algunos productos como miel o derivados de leche.

Son una raza muy amable y acogedora.

Esta señora estaba

cuidando su
rebaño de
lanitas, tenía a
un par de crías
a sus pies.

¡Tan monas!





*Esta rana estaba
bailando en la
plaza central
¡Que ritmo!*



Los animalísticos tienen formas muy diversas, pero se diferencian de los animales normales por sus cuerpos cercanos a los homínidos y su mayor inteligencia.

Su ciudad está dividida entre terrestres y marinos, ya que tienen necesidades muy distintas. Existen subdivisiones como zonas arbóreas, llanas, etc.

Los animalísticos marinos mantienen su forma animal, pero su comportamiento es claramente diferente. Utilizan herramientas y son capaces de hablar. Suelen usar sus bocas ya que no tienen apéndices dáciles.





Liebre y
llama



Ave y
fennec

Ceuris es la madre de la tierra y la vida, en cada festival desciende como dos animales fusionados, y se queda en la ciudad hasta su "muerte". Estas ilustraciones están basadas en descripciones de años anteriores.



Jackal y
koala

Se la diferencia de un animal por sus cuernos y ojos ámbar.

Ceuris

La diosa de la Vida



Aquí es donde renace, le han preparado un nido lleno de cojines y telas.

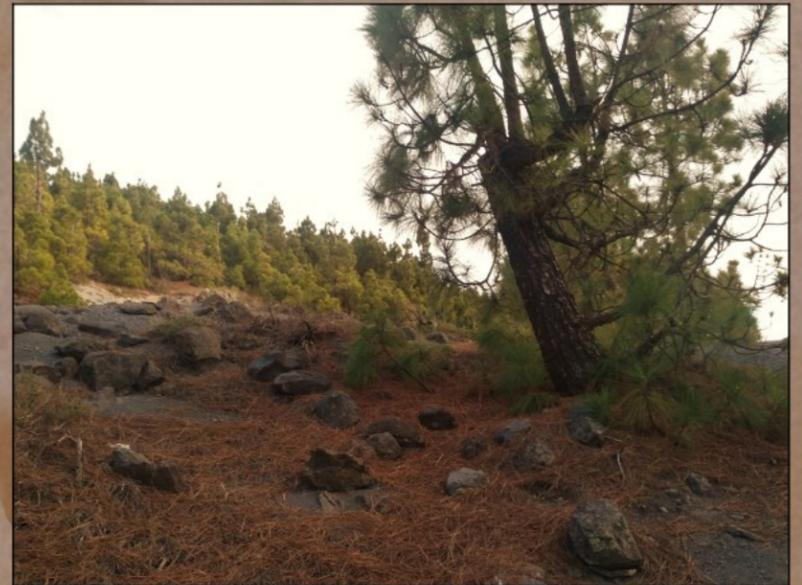
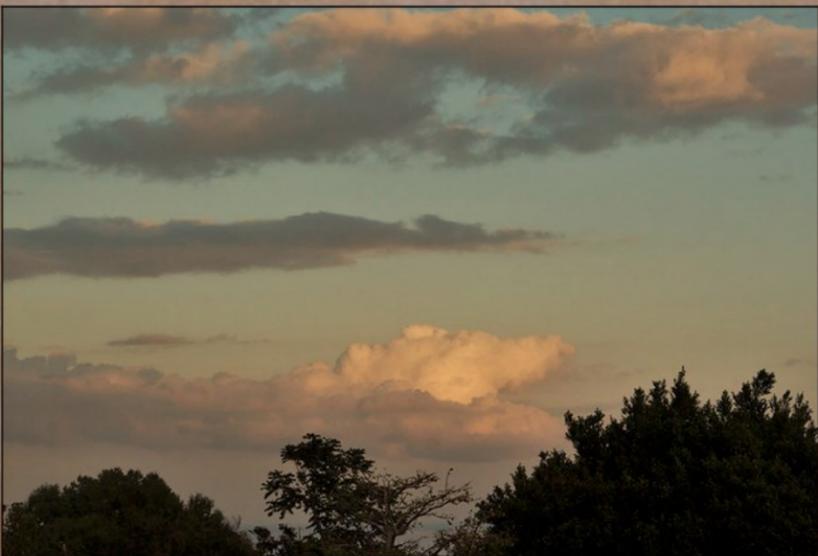
Preparan estas formaciones rocosas por todo el bosque, representan el balance de la vida



La caravana era tirada por tonsus, aves pesqueras muy resistentes y dóciles, capaces de navegar cualquier terreno.



Desde Prantes hasta Heritaga me uní a una caravana, saqué varias fotos del increíble paisaje que recorrimos, durante los pocos descansos que hicimos.



Pueden parecer montañas desiertas desde el exterior, pero por sus miles de cuevas hay una sociedad vibrante.

Viven de la caza, la pesca en lagos y sorprendentemente de la agricultura, gracias a combinar magia y ciencia para controlar los gases naturales, logran conseguir un ambiente óptimo para crecer plantas. Hace mucho frío aquí arriba.



Heritaga

Las montañas heladas

Viven en cuevas naturales y artificiales.



El interior de la casa de la amable elfa que me acogió.





Los elfos son muy similares a los humanos, pero tienden a ser de menor estatura y con cuerpos más redondeados.

Su característica que más los define son sus largas orejas, que además nos indican si son mujeres u hombres.

Son una raza acogedora, que mantiene una comunidad activa, siempre se ayudan unos a otros.

Conviven con animalísticos, aprovechando las cualidades que pueden prestarse entre ellos.

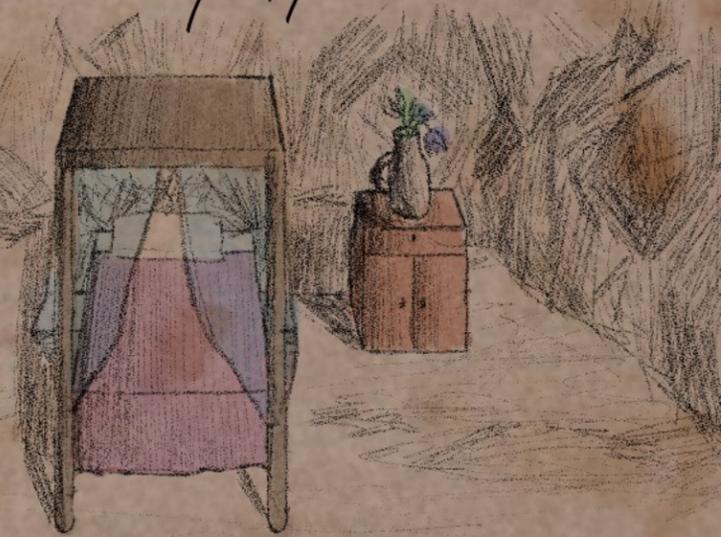


Son grandes cazadores, increíbles con el arco, la lanza y las trampas, deben maximizar la poca caza que hay aquí.



No son muy devotos; y su dios vive entre ellos casi todo el año, que envidia! Aun así, su dios tiene la mejor estancia posible y es tratado con respeto, pero como uno más de la comunidad.

Vista desde una
cueva superior





Luulan

El dios del Aire

El dios del aire es muy social y siempre está entre los mortales, visitando diferentes ciudades, aunque nunca le he visto en el bosque.

Cambia entre dos formas, un cuervo que basé en descripciones y su forma más humanoide.

Luulan es un gran narcisista, me pidió que le sacara una foto mientras posaba, aunque debo admitir que sus colores son increíblemente bellos.



Tomé otra fotografía en la que se veía la parte de los puentes, pero la perdí...

La recreé lo mejor posible.



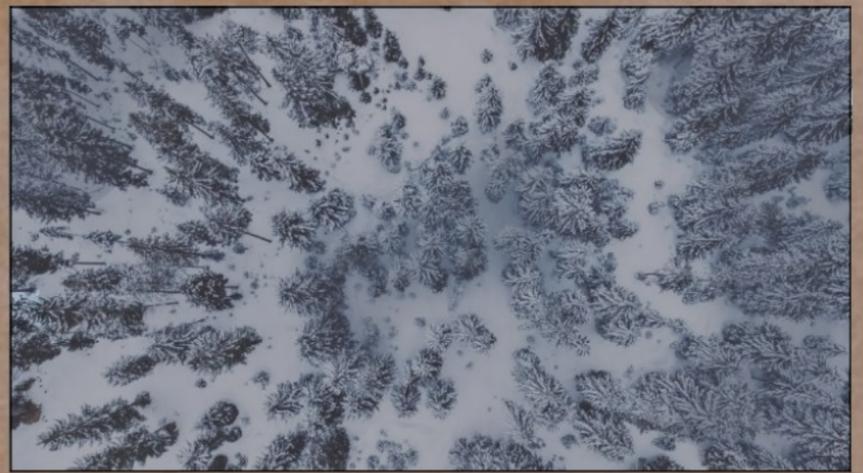
Oisego

La ciudad de los puentes

Las calles están llenas de puestos como este, en general venden productos marinos.

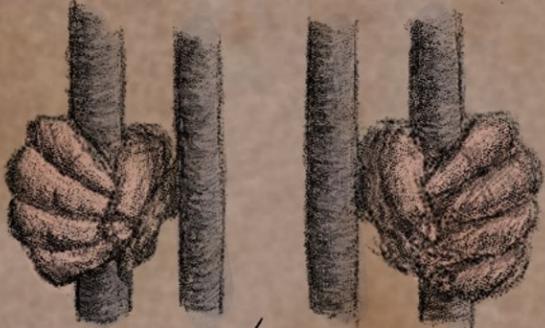


No pude escribir durante el viaje porque vine a lomos de un águila animalística, pero tomé una foto; Casi me caigo!



Oisego es una ciudad mixta, puedes encontrar todo tipo de razas ; Incluso dríadas!

Es una ciudad muy alegre en la superficie, pero he oído que es la más propicia para negocios oscuros, aparte del transporte de exiliados a la isla cercana de Pagendura.



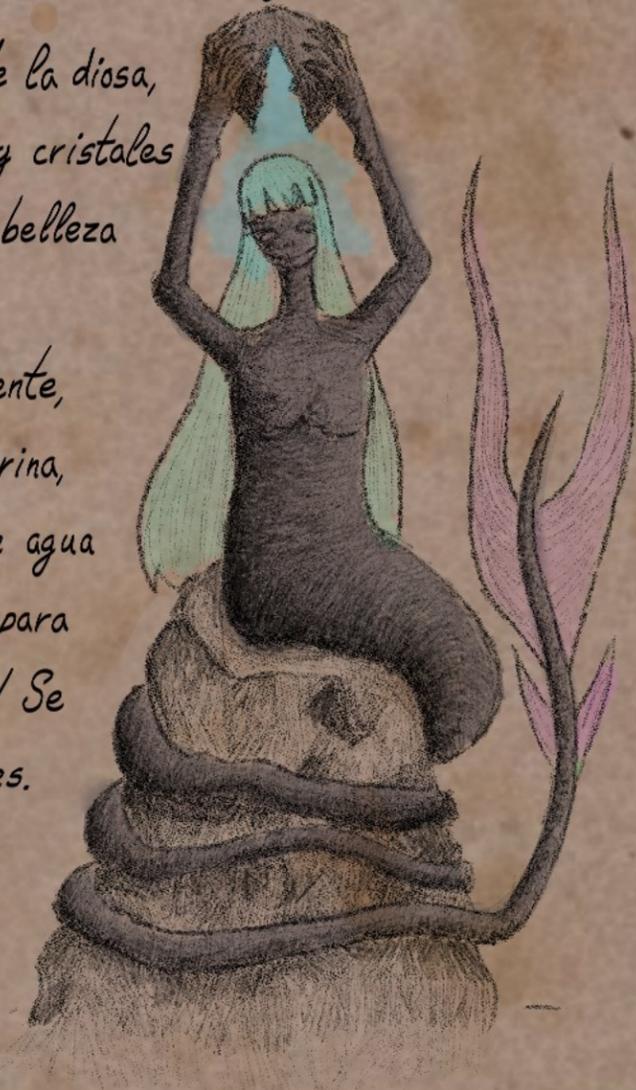
Bueno... hablando de temas más alegres, tienen una estatua de su diosa en medio del barrio flotante, le dedican muchos festivales donde colocan cientos de ofrendas en cuencos flotantes y las liberan en el mar.



Esta fue mi ofrenda, un par de peces, flores y monedas. Como dicen aquí "Todo viene del mar y a él volverá"

Esta es la estatua de la diosa, está llena de gemas y cristales para representar su belleza y grandiosidad.

Funciona como una fuente, aguanta una fruta marina, que tiene una gema de agua dentro. ; Buen truco para crear agua "infinita"! Se rellena una vez al mes.





Lumahheim

La diosa del Agua.

La he dibujado con referencias de su estatua y descripciones de los ciudadanos.

¡Su estatua no le hace justicia!

Lumahheim es enorme, su cola parece no tener fin, y dicen que su bioluminiscencia crea un hipnotizante juego de luces.

Según cuentan las leyendas, la diosa ha protegido la ciudad de monstruos desde sus inicios, de ahí todas sus cicatrices.

Se asegura de que los barcos tengan buenos viajes la mayoría del tiempo, gracias a sus bendiciones.

A último momento he viajado a Pagendura, he oído rumores sobre un nuevo y oscuro dios que ha nacido en la isla.

Voy acompañada de guardias, es un barco que lleva exiliados.

No me bajaré del barco, pero quiero ver esto lo más cerca posible.



En Pagendura residen los criminales, en algunos casos tienen hijos allí, todos están condenados a vivir en la isla para siempre. Hay criminales de todas las razas, viven por la ley del más fuerte.

Para evitar cualquier intento de escape son marcados en el cuello con este símbolo mágico.



Me he bajado del barco, no puedo evitar esta curiosidad. Los guardias y yo estamos a una distancia segura, podemos ver su violento aquelarre, están... sacrificando a alguien. Este es su dios, no se su nombre y no quiero saberlo, los guardias suponen que ha nacido del odio y el poder de la tercera piedra mágica, que está en esta isla. Afecta de manera extraña a sus habitantes.



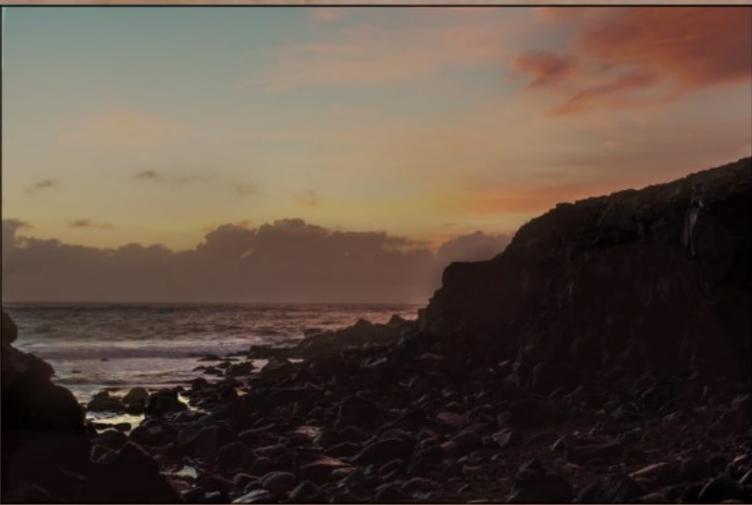
La vuelta a Prantes fue horrible, tuve pesadillas, no podía comer, no puedo olvidar que vi en la isla.

Al llegar a Prantes fui tratada en un médico, que me ayudó a tranquilizarme, pude descansar varios días.



De pura suerte, Bibi va de ruta hacia Kolirita, dice que puedo unirme para hacer el camino llevadero.

Costa de Prantes



De vuelta en casa

Nada más entrar al bosque interior, me sentí mucho mejor aún, recargada por el maná del Gran Árbol. Estamos tomando un pequeño descanso, tras esto estaré en casa, por lo que esta es la última entrada de mi diario de viajes.

He aprendido muchas cosas, visto lugares magníficos, presenciado parte de la oscuridad y maldad de este mundo, espero que mis experiencias sirvan de algo a las demás driadas, espero que nos inspire a ver la mejor parte de esto, y a finalmente salir de nuestro bosque.

Hay un gran mundo fuera, paz. - Nauvi

5. CONCLUSIONES

La realización de este proyecto no ha sido fácil, ha planteado muchos desafíos, detallados en este apartado. Recrear la estética tradicional del dibujo del diario de campo de forma digital no fue fácil. Además, que fuera una técnica que no he trabajado mucho, añadió mucho tiempo de pruebas, fallos e investigación, con el fin de conseguir la mayor calidad posible.

Aun así, me siento satisfecha con el resultado plástico, aunque se aleje de mi estilo habitual, es refrescante trabajar nuevas técnicas. Ha sido una interesante experimentación con nuevas técnicas, explorando y trabajando nuevas maneras de abarcar mi estilo y hacerlo crecer. Estoy muy agradecida a mi tutora Laura Mesa por guiarme a llevar este proyecto a cabo.

Se ha logrado el objetivo del proyecto, que desde el inicio ha sido crear un diario de viaje sobre un mundo de fantasía, aunque tras su realización me cuestiono si ha sido la mejor forma de presentar la historia de mi mundo. Podría haber funcionado mejor como un libro de concept art, entrando en más detalle en las criaturas, fauna, dioses, razas y ciudades. Por lo que en un futuro me planteo continuar con esta línea de investigación y llevarla hacia ese fin.

Pero podemos ver todos estos problemas desde un lado positivo, me han ayudado a mejorar y ampliar mi conocimiento sobre diversas técnicas, y han ayudado a introducirme en el competitivo mundo de la ilustración.

6. BIBLIOGRAFÍA

Abellán Expósito, Alba, «Reproducción de un álbum ilustrado». TFG, Universitat Politècnica de València, 2014. <http://hdl.handle.net/10251/45481>

Beuret, Kris y Niblett, Matthew. *Why Travel? Understanding Our Need to Move and How it Shapes Our Lives*. Bristol: Bristol University Press, 2021. https://books.google.es/books?id=AVE2EAAAQBAJ&dq=art+travel+literature&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Blasco Ramón, Andrea. «Mi primer cuaderno de campo». TFG, Universitat Politècnica de València, 2015. <http://hdl.handle.net/10251/45870>

Bockemühl, Michael. *Turner*. Editado por Sally Turner. Traducido por Michael Claridge. Alemania: Taschen, 2000. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=pnIowKHirrkC&oi=fnd&pg=PA67&dq=turner+landscape+painting&ots=iA0JSpe6ve&sig=zxwarIPdRyCHhKRak01vdJKIpBc&redir_esc=y#v=onepage&q=turner%20landscape%20painting&f=false

Diterlizzi, Tony y Black, Holly. *Arthur Spiderwick's Field Guide to the Fantastical World Around You*. Ilustrado por Tony Diterlizzi. New York: Simon and Schuster Books for Young Readers. 2005.

Ende, Michael. *La historia interminable*. Traducido Miguel Sáenz. Ilustrado por Roswhita Quadflieg. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., 1979.

G. Adams, Percy. *Travel literature and the evolution of the Novel*. Kentucky: University Press, 2014. https://books.google.es/books?id=NNUeBgAAQBAJ&dq=travel+literature&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Grimshaw, Anna y Ravetz, Amanda. «Drawing with a camera? Ethnographic film and transformative anthropology». *J R Anthropol Inst*, 21: 255-275 (2015): 255-275 <https://doi.org/10.1111/1467-9655.12161>

Gonçalves Gomes, Luiz. «Antropomorfismo en la ilustración gráfica». TFG, Universitat Politècnica de València, 2015. <https://riunet.upv.es/handle/10251/91389>

Holden, Edith. *The Nature Notes of an Edwardian Lady*. Londres: Godfrey Cave Associates Ltd, 1994.

Kracher, Alfred. «Imposing Order – The Varieties of Anthropomorphism» *Studies in Science and Theology* 8 (2002): 239–261

Luktehaus, Nancy. «Drawing as Ethnographic Practice» *Anales Del Instituto De Investigaciones Estéticas*, 41(Suplemento) (2020) 107-131 doi: <https://doi.org/10.22201/iee.18703062e.2019.mono1.2706>

Pretlzer, María. *Pausanias: Travel writing in ancient Greece*. Londres: Bloomsbury Publishing Plc, 2013. https://books.google.es/books?id=6qaJLTGqt_AC&dq=pausanias&lr=&hl=es&source=gbs_navlinks_s

Mas Silvestre, Maria del Mar. «Historia de fantasía, catálogo de ilustraciones escritas». TFG, Universitat Politècnica de València, 2015. <http://hdl.handle.net/10251/50134>

Mewshaw, Michael. «Travel, Travel Writing, and the Literature of Travel» *South Central Review* Vol. 22, No. 2 (2005): 2-10 <https://www.jstor.org/stable/40039867>

Requena Ramírez, Noemi. «Passat Plusquamperfet: Memorias escolares en formato álbum ilustrado». TFG, Universitat Politècnica de València, 2016. <http://hdl.handle.net/10251/62723>

R.R. Tolkien, John. *Silmarillion*. Editado por Christopher Tolkien. Traducido por Rubén Maserá y Luis Doménech. Barcelona: Ediciones Mino-tauro, 1984.

Taussig, Michael. *I swear i saw this, drawings in fieldwork notebooks, namely my own*. Chicago: The University of Chicago Press, 2011.

Varios autores. *Digital Culture, Play, and Identity: A World of Warcraft Reader*. Editado por Hilde Corneliussen y Jill Walker Rettberg. Massachusetts: Massachusetts Institute of technology, 2008

https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=RMsgSX2JWbAC&oi=fnd&pg=PA123&dq=text+world+creation&ots=NFt1R1B4ns&sig=kllf86X22WvgeKtUCGvyKS_2A1o#v=onepage&q=text%20world%20creation&f=false

Zhu Qiu, Tianqi. «Edén: libro ilustrado de mitología y fantasía. Proyecto de diseño e ilustración aplicado». TFG, Universitat Politècnica de València, 2015. <http://hdl.handle.net/10251/48772>

7. ANEXO 1

Fig.1: Oliver Dunn y James E. Kelley, *Diario del primer viaje de Colón*, 1989. <https://www.amazon.es/Christopher-Columbus-1492-1493-American-Exploration/dp/0806123842>

Fig.2: James Sowerby, *Iris Persica*, acuarela, 1987. https://www.wikiwand.com/en/Curtis%27s_Botanical_Magazine

Fig.3: Leonardo da Vinci, *Estudio sobre un oso*, portaminas sobre papel, 1482. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/459184>

Fig.4: J.R.R. Tolkien, *Mapa de la tierra media*, 1954. <https://www.pinterest.es/pin/356980707945165222/>

Fig.5: Hoyoverse, *Let's go Dodoco*, ilustración digital, 2022. https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Let%27s_Go_Dodoco!?file=Let%2527s_Go_Dodoco%2521_Illustration_4.png

Fig.6: Roswhita Quadflieg, *Capítulos de La Historia Interminable*, 1985. <https://www.pinterest.es/pin/782430135257592856/>

Fig.7: Dorothea Tanning, *Birthday*, óleo sobre lienzo, 1942. <https://www.museoreinasofia.es/exposiciones/dorothea-tanning>

Fig.8: Julien de Parma, *El rapto de Ganimedes*, óleo sobre lienzo, 1778.

<https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/el-rapto-de-ganimedes/ce50670e-a634-4e71-ac17-6ef90c842112#:~:text=Prendado%20de%20la%20belleza%20de,contemplan%20impotentes%20el%20extra%C3%B1o%20prodigio.>

Fig.9: Beatrix Potter, *Las historias completas de Beatrix Potter*, lápiz de color, 1986. <https://www.kobo.com/us/es/audiobook/the-complete-tales-of-beatrix-potter>

Fig.10: Ptolomeo VI, *Diosa Sejmet*, relieve en piedra, 180 a. C. <https://es.wikipedia.org/wiki/Sejmet>

Fig.11: Benjamin Rabier, *La vaca que ríe*, ilustración digital, 1924. https://www.belfoodservice.es/productos_lavacaquerie.php

Fig.12: Nesquik, *Quicky*, ilustración digital, 1974. <https://eter22.wordpress.com/2011/12/10/antes-y-ahora-quicky-el-conejo-nesquik/>

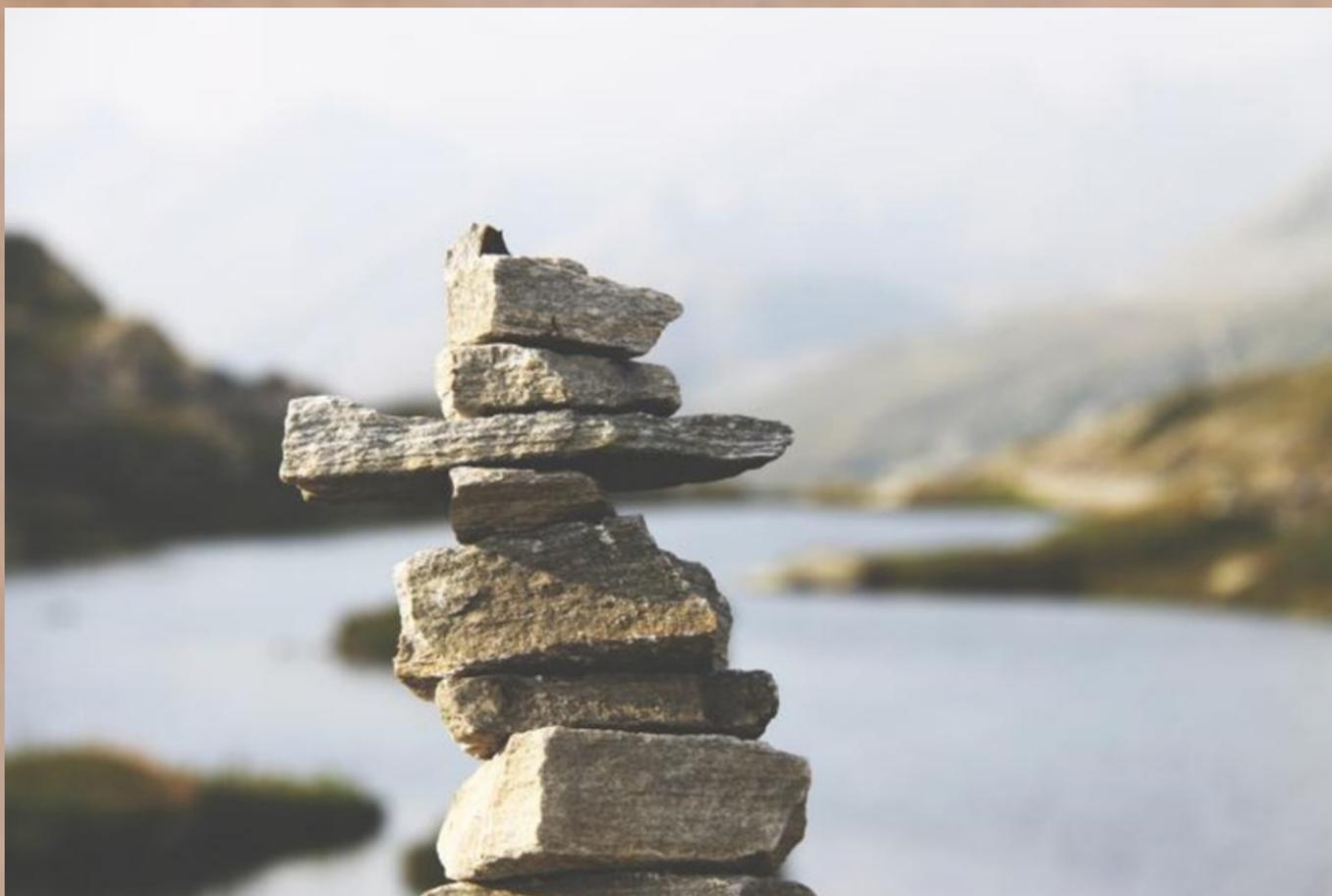
8. ANEXO 2

Imágenes utilizadas en la propuesta creativa



Valiphotos, *Sin título*, fotografía, 2018

<https://pixabay.com/es/photos/oto%c3%b1o-bosque-vistoso-temporada-3089995/>



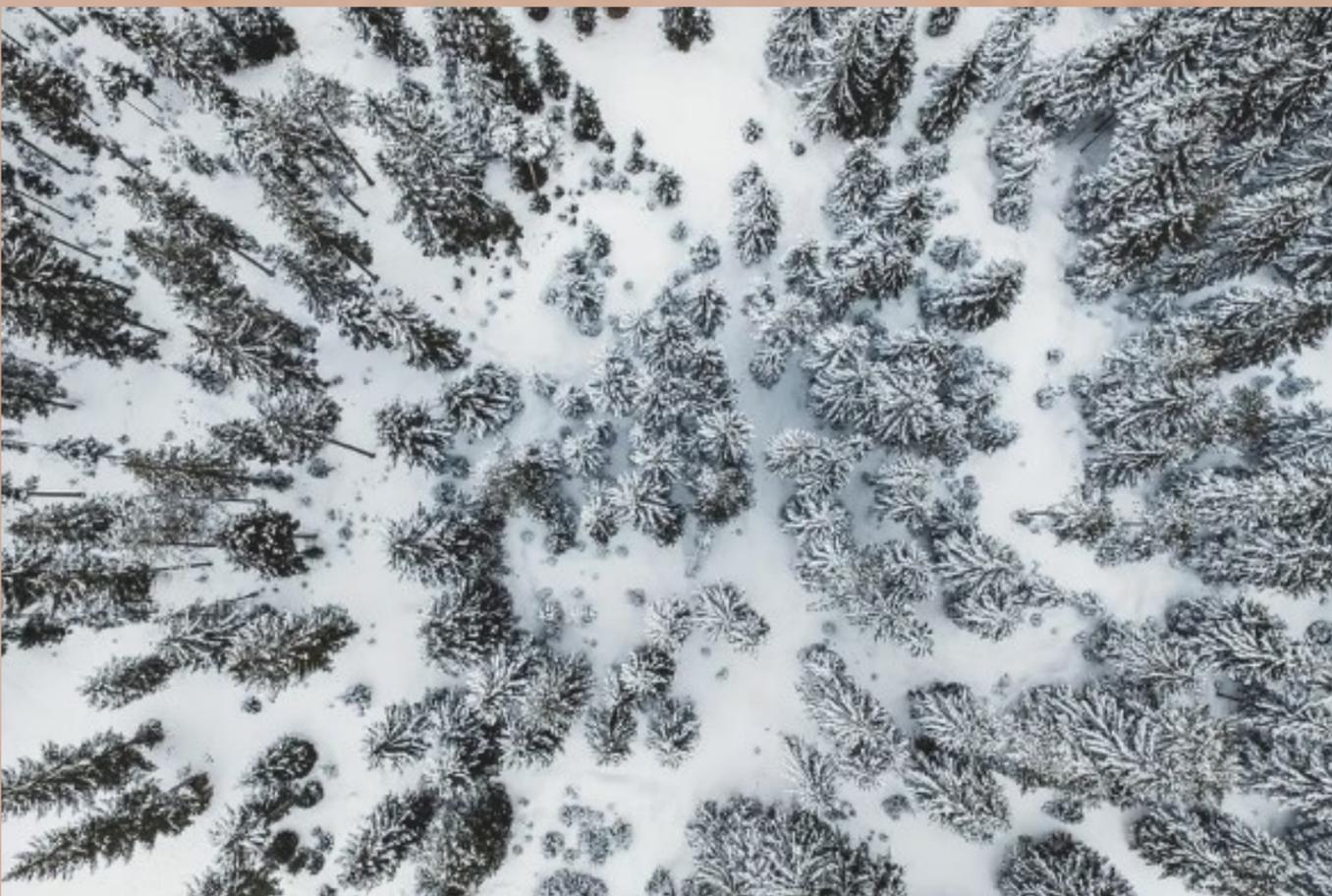
Autor anónimo, *Sin título*, fotografía, 2016

<https://www.stockvault.net/photo/187019/balance>



Rohit Tardon, *Sin título*, fotografía, 2016

<https://unsplash.com/es/fotos/9wg5jCEPbsw>



Paul Pastourmatzis, *Sin título*, fotografía, 2018

<https://unsplash.com/es/fotos/igxJNWi6aDA>