

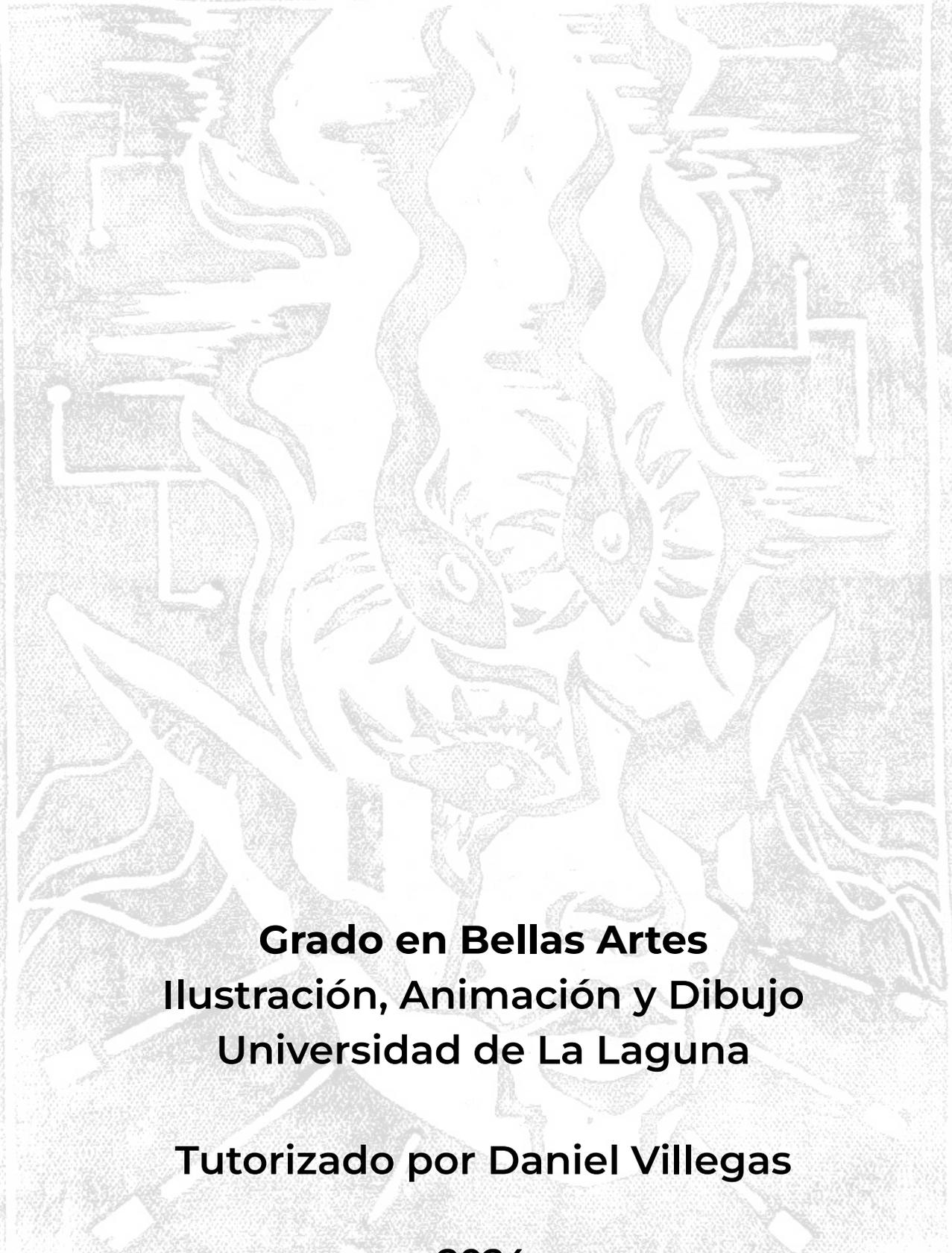
IMAGINARIOS FEÉRICOS

Loida Suárez Guerra

Trabajo de Fin de Grado



Universidad
de La Laguna



Grado en Bellas Artes
Ilustración, Animación y Dibujo
Universidad de La Laguna

Tutorizado por Daniel Villegas

2024



Universidad
de La Laguna

ÍNDICE

Introducción	4
Hipótesis	5
Objetivos de investigación	5
Metodología	6
Marco teórico	7
01 La Realidad y la Ficción	7
01.1 Lo Real, lo Imaginario y lo Simbólico	7
01.2 Idealismo y Constructivismo	9
01.2.1 Filosofía Idealista	9
01.2.2 Filosofía Constructivista	10
01.3 El imaginario Colectivo	12
01.4 Alteración de la Realidad	13
01.5 Necesidad de Modificar la Realidad	15
01.6 Creación de Mundos Ficticios	16
02 El mundo Feérico	18
02.1 Los Cuentos de Hadas	18
02.2 De dónde surge la mitología feérica	20
02.3 Seres feéricos en diferentes lugares del mundo	22
02.4 Los Elfos	24
02.5 Representaciones actuales de los elfos	26
02.5.1 Tolkien	26
02.5.2 Juegos de Rol	28
03 La identidad	29
03.1 Nuevas formas de identidad en la actualidad	30
03.1.1 Inteligencias Artificiales	31
03.1.2 Las redes sociales	32
03.2 Avatares	33
03.3 El Elfo como Avatar Cyborg	35
Conclusiones	37
Argumentación de la propuesta	39
Referencias	41
Proceso creativo	45
Anexo	69
Webgrafía/ bibliografía	72



Introducción



La capacidad de crear mundos imaginarios ha sido un tema de interés inagotable, pues nos ha hecho reflexionar acerca de la realidad y la ficción y, a su vez, nos ha permitido sumergirnos en estas nuevas realidades encarnando a los personajes que protagonizan estos mundos. Partiendo de esto, este Trabajo de Fin de Grado se sumerge en la fusión de la mitología feérica y la técnica del linograbado como un medio para explorar y construir realidades alternativas.

Para realizar este proyecto es necesario primeramente investigar sobre la percepción de la realidad y la ficción a partir de textos y fuentes filosóficas. Además, se indagará sobre las razones de crear mundos ficticios y proyectarse en ellos, pues al sumergirnos en estas narrativas ficticias, podemos explorar diferentes identidades, roles y situaciones que quizás no serían posibles en nuestra vida cotidiana.

Por ello, también se explorará la noción de la identidad y, a partir de una investigación detallada sobre la mitología feérica, su origen y sus simbolismos, se realizará una serie de ilustraciones protagonizadas por criaturas fantásticas pertenecientes a este territorio de ficción, en este caso los elfos.

La reflexión sobre la relevancia cultural y social de la mitología feérica en la contemporaneidad se convierte en un hilo conductor, enlazando la tradición del pasado con las interpretaciones y aplicaciones actuales. Por ello, se ha buscado darle una nueva interpretación a la figura tradicional del elfo, llevándola a la actualidad partiendo de lo mecánico y de la idea de avatar.

Palabras clave

Realidad, Ficción, Identidad, Creación, Feérico, Ilustración, Linograbado



Hipótesis



Por medio de este trabajo plástico y de investigación se pretende demostrar que la mitología feérica es aún relevante en nuestra actualidad pues, en la creación de mundos ficticios, estos personajes se pueden utilizar como avatares o alter egos para expresar lo que creemos que es nuestra identidad. Para ello, se pretende deconstruir la imagen del elfo tradicional para acercarla más a nuestro contexto actual, incorporando elementos tecnológicos que construyan una máscara que sirva de puente entre la realidad y la ficción.



Objetivos de investigación



- ★ Reflexionar sobre lo que se percibe como realidad y ficción utilizando fuentes y textos filosóficos para respaldar el proceso creativo y plástico.
- ★ Explorar la construcción de realidades alternativas y la creación de mundos ficticios.
- ★ Indagar en cómo la creación de mundos ficticios afecta en la percepción de la realidad.
- ★ Investigar sobre la mitología feérica, su origen y sus simbolismos.
- ★ Reflexionar sobre la relevancia cultural y social de la mitología feérica en la actualidad.
- ★ Facilitar la apreciación de la mitología feérica en contextos variados.
- ★ Hacer uso del linograbado como técnica relevante en la actualidad.
- ★ Mejorar las habilidades artísticas y creativas a través de la práctica del linograbado.
- ★ Reproducir los linograbados resultantes en distintos soportes para una mejor difusión.



Este Trabajo de Fin de Grado se dividirá en dos fases principales que dependen una de la otra, pues deberán ser desarrolladas simultáneamente: una fase de investigación teórica, la cual estará basada en fuentes y textos de índole filosófica; y una fase de producción artística.

En la fase de investigación, se desglosarán los puntos a tratar para recabar toda la información posible que pueda servir de cara a la realización de las ilustraciones. Para ello, se recurrirá a autores filósofos como Slavoj Žižek y Lacan que contrastan la falta de distinción entre los conceptos de realidad y ficción y sus límites difusos, pero también se investigará acerca de algunas corrientes filosóficas como el idealismo y el constructivismo, que tratan el tema de la realidad a partir de dicha dualidad. Además, se indagará sobre el imaginario colectivo y sobre la simulación de la realidad. A su vez, se estudiará acerca de la creación de mundos ficticios y los motivos que llevan a que esto suceda. Una vez establecida esta primera parte, se investigará sobre la mitología feérica y su origen, además de indagar sobre su relevancia cultural y social en el pasado y en la actualidad. Todo esto se relacionará con la identidad y cómo se podrían usar estos elfos y hadas como avatares para construir nuestra propia identidad y cómo se podría adaptar este concepto a nuestra actualidad respecto a las redes sociales y las nuevas tecnologías.

La fase de producción se dividirá en tres subfases: la creación de las ilustraciones, la construcción de la matriz y la estampación de los linograbados. En la primera fase, se realizará el diseño de la estética de personajes que protagonizarán las composiciones y una serie de bocetos con las propuestas para realizar los linograbados. Luego, estos bocetos se pasarán a formato digital para distinguir los espacios negativos de los positivos y de esta manera facilitar el proceso de escarbar el linóleo. Para construir la matriz, se plasmará el boceto en el linóleo y se trabajará por medio de gubias. Finalmente, esta matriz se estampará en diversos tipos de soporte, creando distintos resultados con varios colores y composiciones.



01 La realidad y la ficción

La realidad y la ficción son dos conceptos que condicionan nuestra experiencia como personas y nuestra comprensión del mundo que nos rodea. Entendemos como realidad lo que existe objetivamente y lo que podemos percibir a través de nuestros sentidos. Al contrario que la ficción, que refiere a lo imaginario y lo creado por la mente humana. Sin embargo, no podemos reducir estos aspectos a una dualidad, pues lo ficcional sí puede ser considerado real de manera distorsionada o simbólica. (López Canicio, G, 2020) A su vez, la realidad puede tener fragmentos de ficción, lo que hace que el límite entre lo real y lo ficticio sea difuso.

Para poder desglosar todas estas interpretaciones, partiremos de las palabras de Slavoj Žižek en su documental *La Realidad de lo Virtual*, en donde explica con ejemplos el carácter virtual de toda realidad y cómo nuestra realidad ya incluye una relación mediada con la virtualidad. “Si aceptamos que existe la realidad virtual, también debemos de recordar el carácter virtual de la realidad y el carácter real de la virtualidad” (Aguilar Alcalá S. 2020).

01. 1 Lo Real, lo Imaginario y lo Simbólico

Slavoj Žižek, tomando como punto de partida la tríada de lo imaginario, lo simbólico y lo real (Lacan), nos habla de lo virtual imaginario, lo virtual simbólico y lo virtual real, lo que nos hará vislumbrar mejor las distintas definiciones de la realidad.

En la virtualidad imaginaria, abstraemos aspectos que nos avergonzaría tener en mente todo el tiempo sobre la otra persona. Por ello, no tratamos con las personas tal como son realmente, sino con una imagen virtual de la misma. Esta imagen virtual se convierte en real porque determina la interacción con los demás. Aunque interactuamos con gente real, nos comportamos como si hubiéramos borrado algunos aspectos de la otra persona.

Lo virtual simbólico hace referencia a simbologías y creencias atribuidas a otros, pues solo tenemos que presuponer que otra persona cree para que dicha creencia exista. Fingimos que creemos porque suponemos que alguien cree. Esto hace que las creencias funcionen y estructuren la realidad, siempre y cuando permanezcan virtuales. Por ello, cuando un sujeto se identifica directamente con sus creencias, es como si dejara de ser una persona real y se convirtiera en una especie de marioneta. (Aguilar Alcalá S. 2020)

Para entender el concepto de la virtualidad real, debemos volver a la tríada imaginario-simbólico-real, pues al estar estos conceptos interconectados, hace que exista a su vez un Imaginario Real, un Simbólico Real y un Real Real. Lo Imaginario Real refiere a imágenes tan fuertes que son reales. Lo Simbólico Real, refiere a cosas que no podemos entender ni que tienen relación con nuestro concepto ordinario de realidad, pero que funcionan sin poder darles un sentido. Lo Real Real no es aquello que se identifica como lo real, pues lo real para Lacan es aquello que se opone a la simbolización dentro de nuestro universo de significado. En definitiva, lo Virtual Real se trata de una dimensión de la realidad mediada por representaciones simbólicas y construcciones imaginarias que, aunque no sean tangibles, tienen consecuencias reales en nuestras acciones, percepciones y relaciones sociales. (Aguilar Alcalá S. 2020)

Con todo esto, nos damos cuenta de que la realidad y la ficción no son dos conceptos individuales e independientes ni se tratan de nociones totalmente delimitadas, sino que se influyen mutuamente. Sin embargo, hay algunas perspectivas filosóficas que se basan en una dualidad para interpretar la realidad, las cuales veremos a continuación.

01. 2 Idealismo y Constructivismo

Algunas corrientes filosóficas como el idealismo, que defiende que las ideas existen más allá de quien las piense; o el constructivismo, que sostiene que el conocimiento no es descubierto sino construido activamente por los individuos en base a sus experiencias y percepciones; sugieren que la realidad es en gran medida construida por la mente humana, lo que reafirma la carencia de límites entre lo real y lo ficticio. Sin embargo, utilizan una dualidad para explicar, irónicamente, la ausencia de la misma entre la realidad y la ficción. Por ejemplo, el idealismo defiende la existencia de dos mundos, el mundo sensible y el mundo inteligible; y el constructivismo la dualidad entre la emanación y la creación.

01.2.1 Filosofía Idealista

El idealismo de Platón se fundamenta en la noción de que el mundo material que experimentamos mediante nuestros sentidos es meramente una representación incompleta o una sombra del mundo de las Ideas. Las Ideas, entidades eternas y perfectas, existen en un nivel superior de realidad. Estas Ideas constituyen la esencia verdadera de las cosas y sirven como el fundamento de todo lo que observamos en el mundo físico. (Ana, M. 2024)

En esta visión de la realidad de Platón, se sostiene la existencia de dos mundos: el mundo sensible, conocido a través de los sentidos; y el mundo inteligible, que es materia de puro conocimiento, sin intervención de los sentidos. Para representar esto, hace alegoría a una caverna, en la cual un grupo de hombres está atrapado desde su nacimiento en un espacio cavernoso, con cadenas que les impiden moverse y que les obliga a mirar solo hacia la pared al final de la cueva. Detrás de ellos, unos hombres pasan por un pasillo llevando objetos cuyas sombras, iluminadas por una hoguera, se proyectan en la pared frente a los prisioneros. Debido a que los hombres encadenados no pueden ver lo que sucede detrás de ellos, creen que las

sombras proyectadas de los objetos son la realidad, por lo que están condenados a considerarlas como verdaderas. Sin embargo, si ocurriera que uno de los hombres fuese liberado y pudiera ver la verdadera realidad que se encontraba a sus espaldas, al intentar liberar y explicarlo a sus compañeros, estos no le creerían. (Wikipedia, 2004)

El conocimiento adquirido por la contemplación de las sombras, se identificaría con la fiabilidad del conocimiento sensible; la ignorancia, que corresponde al engaño de los sentidos, representa la cárcel; y la iluminación o conocimiento, corresponde al alma y representa la liberación. Con esto, Platón ilustra la dualidad de la condición humana frente a su situación de prisionero. Por un lado, está aquel que logra liberarse, un individuo que busca su lado más elevado y alcanza la emancipación. Por otro lado, están aquellos que optan por permanecer en la ignorancia, aferrándose a su aspecto más terrenal, vinculado al cuerpo y a las falsas creencias. (Aci, E. M. 2023).

01.2.2 Filosofía Constructivista

Por otra parte, el constructivismo afirma que la realidad es en cierta medida una construcción "inventada" por el observador. No se tiene acceso ni se puede conocer la realidad tal como es ya que, al percibir algo, organizamos los datos obtenidos de la realidad dentro de un marco teórico o mental. Por lo tanto, el objeto o la realidad que comprendemos de una manera en específico, no es realmente como lo percibimos, pues no tenemos un "reflejo exacto" de lo que está "allí afuera", sino algo que hemos construido a partir de nuestras percepciones y datos empíricos. En consecuencia, la ciencia y el conocimiento en general sólo ofrecen una aproximación a la verdad, que permanece más allá de nuestro alcance. (Wikipedia, 2005)

Desde la perspectiva constructivista, "crear" equivale más bien a "separar", dividir y medir, utilizando el compás de la dualidad que Dios emplea para distanciar la tierra del agua. "Crear" es como nombrar; el conocimiento en sí mismo es un acto creativo. El privilegio humano de otorgar nombres es una imitación del acto divino de la creación. Al igual que Dios separó las aguas de la tierra y la luz de la oscuridad, el ser humano mide, compara, divide, clasifica y categoriza; otorga forma a la materia prima, que es caótica y cambiante. Sin embargo, lo que se experimenta como un hallazgo tiene la esencia de un acto creativo. Al distinguir entre luz y oscuridad, movimiento y quietud, arriba y abajo, bien y mal, y todas las demás contradicciones que moldean nuestra experiencia cotidiana, en realidad estamos generando estas diferencias mediante nuestra propia actividad. Sin embargo, estas distinciones, que emergen de nuestro ser, nos parecen dadas desde el exterior. No las inventamos, las descubrimos. Una vez más nos enfrentamos a la dualidad inherente a la vida, donde las líneas entre la emanación y la creación se desdibujan constantemente. Percibimos que ambas son aspectos inseparables de un mismo proceso, lo que nos lleva a engañarnos a nosotros mismos y a caer en la trampa de la dualidad. (Laso, E. 2022)

Por lo tanto, el constructivismo se fundamenta en que solo conocemos lo que verdaderamente hemos construido. El conocimiento que adquirimos proviene de la actividad del individuo y la percepción de la realidad por parte del mismo es el producto de su propia construcción intelectual. La experiencia se deriva de la actividad y las formas de vida que nos han sido transmitidas por lo que nos rodea. Nuestro entorno social, tanto presente como pasado, influye en nuestra comprensión de la realidad, ya que existe una memoria colectiva que nos ayuda a otorgar significado a las cosas. (Gutierrez, A. 2009)

01.3 El Imaginario Colectivo

Habiendo entendido los distintos niveles de la realidad y las posibles interpretaciones que tiene, queda comprender cómo se relacionan estas percepciones en nuestra sociedad como un conjunto de iconos físicos o virtuales. Este conjunto de imágenes y representaciones visuales que comparten un grupo de individuos se llama imaginario colectivo.

El imaginario es una realidad imaginada contingente a la imaginación de un sujeto social concreto. Pero eso no significa que sea lo opuesto a lo real, sino la condición misma de su posibilidad, en tanto integra aspectos intangibles (imágenes, representaciones, ideales, utopías, deseos) de la realidad social compartida por un colectivo humano específico y en un tiempo-lugar determinado. Comprender el imaginario colectivo implica no sólo considerar las imágenes como posibles representaciones del mundo, sino también reconocer la materialización de aspectos significativos que, aunque no se basan en el lenguaje o en signos lingüísticos, se convierten en íconos o construcciones iconográficas. (Gac Sanit, 2024)

Todas las imágenes son objetos del mundo exterior que el ser humano decodifica desde su propia experiencia, como un banco de imágenes propio, el cual hace referencia a su cultura y experiencias propias. Antiguamente, adquiriríamos estos conocimientos sobre lo que nos rodeaba a través de la lectura y las historias que se escuchaban de boca en boca y de generación en generación. En la actualidad, tenemos una gran variedad de medios audiovisuales, lo que hace que la información visual prime sobre la literaria. Esto ha sido posible gracias a la televisión y al gran desarrollo de la informática que ha ampliado enormemente nuestras percepciones visuales. Gracias a las imágenes procedentes de los medios audiovisuales e insertadas en el imaginario a través del tiempo, hoy en día sabemos muchas cosas por el simple hecho de haberlas visto, sin haber tenido que experimentarlas en primera persona. (Letchipia, A. 2020)

Por ello, el imaginario se manifiesta y se consolida a través de diversos tipos de imágenes (acústicas, ópticas, cenestésicas), representando una alternativa social para estructurar el mundo cuando las palabras no son suficientes. En este sentido, el imaginario implica un nivel abstracto de significación, ya que las imágenes no se expresan a través del discurso o la enunciación. Sin embargo, para describir y comunicar el imaginario, es necesario recurrir al recurso del lenguaje, dando lugar a la invención de metáforas que representan el mundo de manera figurativa.

Entendiendo las metáforas como juegos lingüísticos que crean imágenes habladas y que pueden parecer fantásticas o surrealistas, son esenciales en la construcción del discurso cotidiano y fundamentales para describir y explicar el mundo, ya que todo intento de comprensión y comunicación recurre inevitablemente a ellas. Así, la metáfora se nutre del imaginario y a su vez lo alimenta, pues cuando necesitamos describir una cosa, recurrimos a otra. Esta interacción entre lo simbólico y lo imaginario da lugar a una tridimensionalidad en la comprensión de la realidad, donde lo real, lo simbólico y lo imaginario se entrelazan y se influyen mutuamente, configurando una experiencia humana compleja. (D'Aubeterre, L. 2013)

01.4 Alteración de la Realidad

Hoy en día, nos encontramos en una realidad en la cual “preferimos la imagen a la cosa, la representación a la realidad, la apariencia al ser”. (Freuerbach, 1967) Nos encontramos con la pérdida de la distinción entre lo real y lo simulado en nuestra sociedad, en donde las representaciones y simulacros han sustituido a la realidad original, creando una realidad hiperreal en la que las experiencias y percepciones se construyen a través de medios y signos. Este concepto de hiperrealidad (Jean Baudrillard, 1981) designa la incapacidad de la conciencia de distinguir la realidad del simulacro. Aparece entonces el género de los documentales falsos, aunque más que falsificación, sería una simulación. (De Felipe, F. 2001, pp 31-58)

No obstante, los documentales falsos, a pesar de desafiar ese principio fundamental de la objetividad que es la credibilidad del texto, generalmente no tienen como objetivo principal engañar. La mayoría de ellos no busca confundir a su audiencia, sino más bien estimular la conciencia crítica de su público empleando la ironía, la cual no debe ser equiparada con la mentira o el engaño. El ironista no busca engañar a su audiencia, sino más bien ser descifrado por ella. En cuanto a la captura cinematográfica y en especial en el caso del documental, la realidad accede a ser representada a través de la mediación mecánica de la cámara y toda vista propuesta al público se condiciona por la perspectiva del operador de la misma. Con esto, se sustituye el mundo por su doble y se transforma en espectáculo, sujeto a los límites de lo representable e influenciado por la subjetividad individual de quien lo realiza. Esto causa que no podamos percibir la realidad como tal si no es a través de su simulación. (De Felipe, F. 2001, pp 31-58)

Con esto, el entretenimiento y la información verídica se solapan, creando una realidad descontextualizada y fragmentada. La representación de lo real se convierte en algo teatralizado, ficcionado y virtualizado. Por ello en los documentales de sucesos históricos, se intercalan escenas ficcionadas para mayor dramatismo o para ilustrar acontecimientos que no se pudieron grabar. Además, algunos documentales comenzaban con un texto informando que los sucesos que se iban a visualizar estaban basados en hechos reales, seguido de una voz narrativa, lo que causó que las fronteras de la ficción y la no-ficción quedaran definitivamente difuminadas. Sin embargo, aún se podían diferenciar la una de la otra, pues en la actualidad, el avance de la tecnología, los medios de comunicación y la cultura de masas han contribuido a la creación de una realidad simulada en la que la simulación se vuelve más significativa que la realidad misma. En este entorno, los hechos y la ficción se mezclan y se desdibujan hasta el punto de no poder distinguirlos. Las imágenes, los símbolos y las representaciones mediáticas moldean nuestras percepciones y experiencias, alejándonos de la autenticidad original. (De Felipe, F. 2001, pp 31-58)

01.5 Necesidad de Modificar la Realidad

El intentar alterar la percepción de nuestra realidad, viene dado por una serie de necesidades emocionales, psicológicas o sociales. A pesar de los intentos de “huir” de la realidad, es un hecho el que sea algo imposible de lograr, pues a lo máximo que se podría llegar sería el reconfigurar o alterar dicha realidad, aunque en muchos casos esto ni siquiera podría llegar a suceder. A partir de esta necesidad surge el escapismo, que se hace popular a raíz de la Gran Depresión a lo largo de la década de 1930. Este comportamiento escapista “busca distracción o liberación de realidades desagradables mediante el entretenimiento u otras fantasías” (StudySmarter, 2019). Esta necesidad de escapar del presente, por lo tanto, se debe a intentar evitar o retrasar algo en la realidad, además de intentar protegerse emocionalmente y evitar el dolor que pueden provocar los problemas y dificultades que surgen en nuestra vida, los cuales pueden ser difíciles de enfrentar.

En general, entre estas situaciones que generan malestar sobre la realidad en la que vivimos, se encuentran por ejemplo el no estar conformes con nosotros mismos, pues el no sentirnos suficientes o no sentirnos queridos por quienes nos rodean puede ocasionar un sentimiento de rechazo a la realidad. Aparte de cómo nos proyectamos internamente, esta inconformidad puede verse afectada también por cómo percibimos el mundo que nos rodea y cómo nos proyectamos al exterior. El no poder encajar en una clase social o no poder expresarnos como a nosotros nos gustaría por miedo a la reacción del resto de personas, provoca que percibamos la realidad como algo que debemos evitar. (Navarro Walter, C. 2022)

Existen algunas opciones de escapismo que nos ofrecen una gratificación instantánea, pero que no significa que nos compensen a largo plazo. Entre las más destructivas se encuentran los vicios, el consumo de drogas y medicamentos, que tarde o temprano, terminarían en un trágico final pero que, por desgracia, para algunos sería la mejor opción. Entre otros entretenimientos escapistas que tuvieron auge en la cultura popular de los años 30 se encuentran las películas, la música, los programas de radio y

televisión o revistas y libros (StudySmarter, 2019). Entre otras alternativas más recurrentes en nuestra actualidad se encuentra el jugar videojuegos o consumir contenido en las redes sociales.

Todas estas opciones pueden ayudar a no pensar en el presente y hasta causan que perdamos la noción del tiempo, pero cuando esta distracción llega a su fin, la sensación de vacío puede llegar a ser incluso peor que antes. Uno de los recursos al cual se suele recurrir para salir de la realidad es, por así decirlo, crear otra realidad alternativa. En efecto, esto se trata de crear mundos ficticios.

01.6 Creación de mundos ficticios

Como ya hemos nombrado, el crear mundos ficticios puede darse por necesitar evadir la realidad, o incluso por la esencia intrínseca del ser humano de querer siempre tener el poder de todo y de querer ser su propio dios y creador. Los mundos ficticios se convierten en un real imaginario cuando conseguimos proyectarnos a nosotros mismos en dicho mundo, haciéndolo pasar como realidad inmediata. Es una realidad en la que el individuo reconoce y se reconoce, una realidad que depende del punto de vista del observador, de su experiencia y del grado de permeabilidad a través del cual logra entrar, aunque no físicamente, en un universo paralelo. (Marino-Cicinelli, S. 2019)

En esta nueva realidad creada por nosotros mismos, tenemos control absoluto sobre lo que pasa a nuestro alrededor e incluso de nuestras capacidades físicas, pues podemos realizar acciones que sean inviables e imposibles o que tuvieran repercusiones negativas en la vida real. Todo esto se podría relacionar con el mundo onírico, en el cual nuestra mente crea escenarios y situaciones generalmente basándose en experiencias de nuestra realidad, pero sin la opción de poder manejar la totalidad de nuestros sueños a nuestra voluntad. El onirismo, por otra parte, es un trastorno de la

conciencia que lleva a una persona a perder su ubicación en el plano real, confundiendo fantasías similares a las oníricas con la realidad. En estos casos, el sujeto tiene alucinaciones que parecen propias del plano onírico y que lo llevan a mezclar la imaginación con lo real. (Pérez, J y Merino, M. 2021). Por ello, al crear mundos ficticios estando en un estado de vigilia y lucidez, por así decirlo, soñando despiertos, somos capaces de realizar todo lo que pudiéramos soñar, pero con la diferencia de poder controlarlo y visualizarlo con claridad. Sin embargo, todas estas imágenes permanecen en nuestra mente, propiciando su olvido y su distorsión a lo largo del tiempo.

Con ello, surgen las obras literarias y cinematográficas basadas en los mundos fantásticos, en donde sus autores traen a nuestra realidad estos universos; los cuales han sido creados en un principio para disfrute propio pero que, habiéndolos materializado, han invitado al resto de personas a ser partícipes de ellos. En estos mundos se plantean escenarios imaginarios o situaciones que no pueden ser explicadas mediante las leyes. Sin embargo, muchos mundos de fantasía se basan en gran medida en la historia, la geografía y la sociología del mundo real, y también en la mitología y el folclore. Hay algunos mundos basados en la ciencia, pues hay elementos que se pueden explicar mediante ciencia, ya que aunque presenta cosas que aún no pueden suceder, sí podrían ser reales mediante los avances del conocimiento científico. (Naharro, J. 2018)

02 El Mundo Feérico

Un ejemplo de estos mundos fantásticos, el cual se basa en la mitología y el folclore, es el mundo feérico. Los seres que pertenecen a este mundo refieren a entidades mitológicas fantásticas que poseen capacidades especiales y aspectos físicos particulares, que pueden variar dependiendo de la región o la tradición. Entre estos seres, los más conocidos incluyen hadas, duendes, elfos, gnomos, ogros, entre otros.

Como hemos nombrado, la fantasía feérica es la más ligada a los cuentos de hadas, los cuales eran transmitidos oralmente de generación en generación. Durante la Edad Media y el Renacimiento, estas historias comenzaron a ser recopiladas y escritas por autores europeos, llegando a consolidarse en Francia en el siglo XVII. Al principio, narrar cuentos era el pasatiempo de las mujeres nobles, pues los cuentos se crearon por y para el entretenimiento de los adultos. Finalmente, la gran mayoría de estos cuentos de hadas pasaron a ser para niños y las historias que narraban comenzaron a ser menos crueles. (Adrián, S. 2023) Sin embargo, estos cuentos aparentemente indefensos tienen un trasfondo mayor que veremos a continuación.

02.1 Los Cuentos de Hadas

Estos cuentos, como ya hemos mencionado, llevan existiendo desde hace siglos, pero no fue hasta el siglo XIX que tuvieron una mayor relevancia. Uno de los principales impulsores de este resurgimiento fue el interés académico en la recolección y preservación de cuentos populares y folclóricos. Este interés en las historias de hadas también puede vincularse con los cambios sociales y culturales de la época, incluyendo la industrialización y la urbanización. Esto llevaba a un desencantamiento del mundo, que según Max Weber refiere a la idea de que el mundo moderno ha perdido su cualidad mágica, misteriosa o religiosa, y en su lugar ha sido racionalizado y despojado de significados trascendentales. Por ello, la gente de la época buscaba refugio en las narrativas fantásticas como una forma de escapar de una realidad cada vez más materialista y racionalista.

Durante el siglo XVIII, el auge del Romanticismo había revivido el interés por la tradición de los cuentos orales, pues los escritores románticos se sintieron atraídos por la riqueza de la fantasía y la imaginación que estos cuentos ofrecían. Muchos de ellos recopilaron y reescribieron cuentos populares tradicionales, como los hermanos Grimm en Alemania o Charles Perrault en Francia. Estos cuentos de hadas reflejaban las preocupaciones y valores de la época, así como los ideales románticos y nacionalistas. A menudo presentaban temas de amor, libertad y la lucha contra la opresión, lo que resonaba con los sentimientos románticos y los movimientos nacionalistas emergentes en Europa. Los cuentos de hadas y las criaturas mágicas se convirtieron en elementos recurrentes en la literatura, el arte y la música de la época. (Wikipedia, 2003) Autores como Haase estudian los cuentos de hadas desde un punto de vista de la construcción nacional y de la ideología socio-política. Por ejemplo, relata cómo los nazis fomentaron la educación basada en el folclore alemán y vieron en los cuentos de tradición oral un medio para conseguir sus objetivos racionales y políticos, pues durante los años 30 se publicó una gran cantidad de literatura folklórica como medio para apoyar la idea de una superraza unida por la lengua, la cultura y la tradición. (Calvo García de Leonardo, J. J. & Alcantud Díaz, M. 2019)

Por ello, a mediados del siglo XIX, la colección de cuentos era condenada por maestros, padres de familia y figuras religiosas debido a su crudo e incivilizado contenido, ya que representaba la cultura medieval con todos sus rígidos prejuicios, crudeza y atrocidades (Wikipedia, 2003). Por ejemplo, como algunos de los cuentos de los hermanos Grimm habían sido incluidos entre los títulos recomendados por los nazis, las colecciones fueron sacadas de las bibliotecas y enviadas por barco a Inglaterra y América. Tras la Segunda Guerra Mundial, la Fuerza Aliada juzgó que “todos estos cuentos habían contribuido a fomentar el salvajismo nazi y eran profundamente represivos, alimentaban los prejuicios y la xenofobia y glorificaban la crueldad y el militarismo”. Otros de estos cuentos sufrieron modificaciones impuestas sobre los textos, pues el Romanticismo no dudó en distorsionar los relatos

heredados para adecuarlos a su "Weltanschauung". Este término alemán refiere a la "visión del mundo" o "filosofía de vida" de diferentes grupos dentro de la sociedad. Estas modificaciones surgen a partir de los intentos de adaptarlos y versionarlos una y otra vez a las diferentes lenguas europeas, con la intención de paliar su contenido violento. Sin embargo, seguía provocando malestar y se les consideraba peligrosos para la salud física y mental de los niños. A pesar de los intentos de versionar y adaptar estos cuentos, resultaba imposible eliminar el contenido violento de algunos de ellos sin cambiar completamente sus argumentos. Esto era causado porque al traducir los textos, también se traducía ese "reflejo cultural", pues los textos literarios actúan como espejos de la cultura de la que proceden. (Calvo García de Leonardo, J. J. & Alcantud Díaz, M. 2019)

Es por ello que, tanto los cuentos de hadas como la mitología feérica, comparten raíces en las tradiciones orales y folclóricas de diferentes culturas, pues se han influido y enriquecido mutuamente. Ciertos cuentos de hadas han incorporado elementos de la mitología feérica y, a su vez, la mitología feérica ha sido influenciada por los relatos populares y literarios de los cuentos de hadas. Aunque estos cuentos son catalogados como "cuentos de hadas", solo hace alusión a que están basados en la fantasía, pues la gran mayoría de estas narraciones no contienen a estos seres de manera explícita. Por ello, veremos a continuación el verdadero origen de esta mitología.

02. 2 De dónde surge la Mitología Feérica

Las hadas han formado parte de la literatura desde tiempos remotos, un ejemplo de esto es la obra 'Metamorfosis' del poeta romano Ovidio, que se cree fue terminada en el año 8 d.C y publicada en el 1568. En este poema, Ovidio plasma la existencia de los hados, pues argumenta que también estos seres mágicos pueden ser hombres, como el caso del rey Oberón, el cual se considera como el rey de las hadas. Pero no sería hasta el período de la Baja Edad Media cuando el hada femenina ocupa todo el protagonismo. La

primera hada sería la Dama del Lago, descrita por Chrétien de Troyes en su obra *Lancelot ou le Chevalier de la charrette*. Fue la Dama del Lago la que se ocupó de la educación del héroe Lancelot y la que lo curó de su locura. Este hada pasó a tener un lugar de relevancia con la leyenda del rey Arturo, lo que ayudó a su difusión en la cultura occidental. Aparece en muchas de las obras sobre este rey, y ha trascendido como un personaje relevante de las leyendas artúricas por su relación cercana con el mago Merlín y la espada Excalibur. (Luciano, Y. 2017) Este ser muestra todas las características de lo que entenderíamos como un hada, pero no se menciona el término hasta finales del siglo XIV, cuando el francés Jean D´Arras emplea por primera vez la palabra hada en su novela *Melusina*.

Sin embargo, estos seres no surgen a partir de estos relatos literarios, sino que surgen en las sociedades tribales de la Edad de Hierro (1200 a. C.) en Irlanda, en donde estas entidades feéricas eran alabadas debido a sus habilidades en las artes bélicas y de hechicería, pues creían que el conocimiento de estas criaturas superaban a los del ser humano. Cuando el conjunto de pueblos celtas invadió Escandinavia y otras partes de Europa (1200 a.C.), así como la península Ibérica (900 a.C.) el mito feérico como ya se ha tratado anteriormente, se personificó en forma de cuentos anglosajones, germanos y eslavos, por lo que no hay una única clasificación de estos entes. Sin embargo, algunos filólogos especialistas en literatura anglo-celta sugieren que los atributos físicos de las primeras hadas irlandesas fueron la mayor influencia del mito nórdico de los elfos. (Vázquez, A. 2024)

Las leyendas celtas hablan del reino de los *Áes Sídh*e (pronunciado *As Shi*) que en inglés es conocido como *Fairy Folk*, y donde la traducción más acertada al español sería *Hadas*. Sin embargo, estas no se tratan de la concepción victoriana de las *Hadas*, entendiendo esto como esos seres diminutos con alas de mariposa, cuyo término correcto en este caso sería *pixies*. En este caso, los *Áes Sídh*e son seres semidivinos que viven entre este y el otro mundo, con conexiones importantes con la naturaleza y las

deidades. En la mayoría de los relatos se representan a estos seres como gente no muy alta, pero de aspecto y altura humana, de tez blanca, ojos claros y pelo muy negro. (Wikipedia, 2004)

Es cierto que el folclor celta le dió a la mitología feérica una especial relevancia, de modo que la mayor parte del conocimiento relacionado con ello proviene de esta cultura arcaica, pero en realidad esta mitología está dispersa por todo el mundo. Por lo tanto, existen otras interpretaciones físicas y conceptuales sobre estos seres dependiendo del lugar del mundo en donde sean narrados. (Monasterios, R. 2018)

02. 3 Seres Feéricos en Diferentes Lugares del Mundo

Entre las regiones que le dan morada a esta mitología, existen seres feéricos provenientes de España, incluyendo a los "martinicos", que suelen mencionarse en cuentos de La Mancha, así como en las regiones de Jaén y Granada; y a los "diaños" (o diantres), que tienen su origen en la mitología gallega. Su apariencia a menudo se asemeja a los muñecos cabezudos que aparecen en las celebraciones populares de Castilla y pueden adoptar diversas formas, además de generar una variedad de fenómenos inquietantes. En Cantabria, también existen gran diversidad de duendes, entre los cuales destacan los nuberos, presentes también en la mitología asturiana y gallega, a los cuales se les atribuye la capacidad de controlar las nubes y las precipitaciones. En Galicia, el "trasno" es una figura destacada, descrito como un ser travieso que juega bromas pesadas en los hogares durante la noche. Existe también el "tardo", similar al trasno pero más malévolo, que se dice que habita bajo tierra y causa terribles pesadillas a las personas mientras duermen. (JM. 2020).

Dentro de las mitologías globales, los "ogros" se encuentran en diversas culturas, siendo criaturas humanoides de gran tamaño que a menudo se alimentan de humanos, especialmente de niños. Su origen etimológico se

remonta al latín Orcus, asociado con el dios del inframundo, y se encuentran en mitologías de Europa, Asia y América, tomando diferentes nombres y formas según la región. Por ejemplo, los troles (del nórdico troll) son una raza antropomorfa del folclore escandinavo, similares a los ogros de los cuentos de hadas ingleses. Los troles también eran famosos por su habilidad para cambiar de forma. Se les suele describir como feos o con características animales como colmillos u ojos ciclópeos. Ésta es la percepción que ha llegado a dominar cuentos de hadas y leyendas, pero en otras ocasiones se los describe como muy parecidos a los humanos en apariencia, que escondían una cola su ropa e iban vestidos elegantemente. En la mitología celta y germana, aparece en la posterioridad la figura de los orcos, que también comparte algunas similitudes con los ogros pero que es predominante y más vinculada con la literatura moderna y medieval que con el folclore antiguo. (JM. 2020).

En Europa, los enanos nórdicos o “dverggar”, asociados con la magia, la tecnología y la muerte, comparten características con los ogros y los duendes. Son identificados como “elfos negros u oscuros”, pues el significado de “enano” se podía entender como pequeño en jerarquía y no en tamaño. En Irlanda, los "leprechauns" son seres feéricos de naturaleza dual: material y espiritual. que habitan la isla junto con otras criaturas feéricas y forman parte del folclore local desde incluso antes de la llegada de los celtas. (JM. 2020).

En México, los duendes tienen una presencia notable en las culturas mesoamericanas, como los “aluxes” mayas, un tipo de duende que protege los campos de maíz y tiene la capacidad de atraer lluvia. En Colombia, el "Boraro" y la "Patasola" son ejemplos de criaturas humanoides similares a vampiros que comían carne y sangre humana y que extraviaban a niños. Sin embargo, en Costa Rica se creía que los duendes eran ángeles que quedaron atrapados en la Tierra tras una rebelión celestial. En Asia, los "Oni" en Japón, inspirados en mitología y religión, son criaturas similares a los ogros y demonios occidentales, pues se asemejan en muchísimos aspectos a los

demonios judeocristianos. También existen otro tipo de seres feéricos japoneses, como el “abura-sumashi”, un goblin o duende viejo; el “ushi-oni”, un demonio vaca que se representa a veces con el cuerpo de una araña gigante; o el ningyo, una persona con la parte superior del cuerpo de pez. En Corea también hay duendes, como los "dokkaebi", conocidos también como los goblins coreanos. Para algunos, son seres que causan incendios o enfermedades contagiosas, por lo que realizan rituales para ahuyentarlos. Los "mogwai" en China, son seres pequeños cuyo nombre significa espíritu maligno o demonio. En Filipinas, la leyenda del "Asuang" es prominente. Se dice que este ser, a veces considerado un duende o incluso un demonio, tiene una predilección por los niños, los caminantes solitarios y los abandonados, llevándose a sus presas según la tradición local. (JM. 2020).

En general, todos estos seres antes nombrados, independientemente de su denominación en cada región, hacen referencia a los que normalmente reconocemos como duendes y ogros. Sin embargo, cuando hablamos de la mitología feérica, los seres que cobran protagonismo son otros: los elfos.

02.4 Los Elfos

En los mitos nórdicos, los elfos eran similares a los humanos en apariencia, a excepción de que se les describe como criaturas hermosas, delgadas y altas; de piel, ojos y cabello pálidos; y con poderes mágicos desconocidos, pues poseen conocimientos de las plantas, las piedras y los conjuros. Además, son considerados seres semidivinos que viven entre este y el otro mundo, con conexiones importantes con la naturaleza y las deidades. No se ciñen a los roles sexuales o de género normales, pues poseen rostros andróginos sin barba y un dimorfismo sexual bastante bajo. Es decir, todos los elfos, independientemente de ser masculino o femenino, poseen características físicas parecidas. Por lo tanto, se les considera por encima de la raza humana, incluso se podría interpretar que son una versión mejorada de ésta. Sin embargo, durante la Edad Media, las creencias sobre los elfos se mezclaron

con las tradiciones celtas y posiblemente con la demonización cristiana de las creencias paganas. (VIKIINGOS, 2019) Esta combinación dió lugar a una figura que se encuentra frecuentemente en la literatura del período moderno temprano y la era victoriana. Pasaron de ser criaturas majestuosas y poderosas a ser representados como seres traviesos o incluso malévolos, generalmente de baja estatura. Además, las primeras representaciones de elfos con orejas puntiagudas surgen desde este período victoriano. (Keningar, 2020)

En relación a esto, se identifican dos tipos de elfos, los cuales en todas las fuentes literarias islandesas se describen como polos opuestos: Los *Ljosalfar*, que son los elfos de la luz, y los *Dokkalfar*, que son los elfos oscuros. También se hace referencia a un tercer tipo, *Svartálfar*, que son los elfos negros. Estos últimos pueden referirse a los oscuros o también podría ser otro nombre para *Dvergar*, que son los elfos enanos. No existen muchas aclaraciones al respecto, pues hay pocas referencias sobre elfos en la poesía y la prosa nórdicas sobrevivientes. Los elfos de la luz se caracterizaban por su belleza y una tez pálida: Poseían algunos de los rasgos más notables que todos los demás seres, mientras que ninguno de estos rasgos se encontraba los elfos oscuros, los cuales tenían un aspecto oscuro que parecía causar repulsión en otros seres.

Es posible que la distinción dentro de la raza de los elfos haya surgido con la predominancia del cristianismo en la región escandinava y otras áreas del norte. En la fe pagana, los vikingos creían que los elfos poseían tanto cualidades benévolas como malévolas. Esta percepción de los elfos guarda similitudes con los relatos de hadas del folclore de antiguas regiones como Inglaterra, Escocia e Irlanda. Sin embargo, esta dualidad no se integró fácilmente en la religión cristiana durante la primera Edad Media. La mayoría de las obras que abordan el cristianismo mencionan únicamente ángeles y demonios, considerados como la versión más cercana a los elfos de la luz y la oscuridad. (VIKIINGOS, 2019)

02. 5 Representaciones actuales de Los Elfos

Los elfos han tenido un impacto significativo en la cultura popular, encontrando su lugar destacado en diversas manifestaciones artísticas como películas, videojuegos y libros. Su presencia constante en estos medios ha contribuido a mantener viva su relevancia y atractivo, especialmente entre las nuevas generaciones, quienes siguen cautivadas por su enigmática belleza y su fascinante mitología. La representación de los elfos en el arte moderno ha sido reinventada y reinterpretada de innumerables maneras y su papel ha evolucionado con el tiempo. En varias películas y videojuegos de nuestra actualidad, han sido protagonistas o han desempeñado papeles importantes en la trama. En ellos, destacan aspectos positivos de los elfos, como su lealtad, sabiduría o ingenio. Por ejemplo, en "The Witcher 3: Wild Hunt", el elfo juega un papel fundamental en la historia de dicho videojuego. A su vez, también son retratados como antagonistas y se destacan cualidades negativas, como su arrogancia y terquedad. Por ejemplo, en "The Elder Scrolls V: Skyrim", se representan como opresivos y hambrientos de energía. (FasterCapital, 2024)

02.5.1 Tolkien

Sin embargo, es cierto que los elfos han desempeñado roles tanto protagónicos como antagónicos en las historias del género desde el principio. Fue a partir de la obra de Tolkien, especialmente con "El Señor de los Anillos", que resurgieron con fuerza como una raza y cultura destacadas en miles de libros del género, convirtiéndose en un elemento recurrente en las narrativas fantásticas. Mientras que en la literatura victoriana los elfos fueron retratados como seres malévolos o al menos moralmente ambiguos, Tolkien los devolvió a sus raíces nórdicas, presentándolos como seres hermosos, nobles y en cierto modo divinos por naturaleza. Esto sugiere que, al crear sus propios elfos, Tolkien quizás buscaba reconstruir la imagen "original" de los elfos de las mitologías del noroeste de Europa (Keningar, 2020). Tolkien también hace la misma distinción entre los dos grupos que hemos nombrado anteriormente. Los Elfos de la Luz son denominados

Calaquendi y Los Elfos de la Oscuridad son llamados *Moriquendi*. A estos elfos oscuros se les representa como seres despiadados y violentos que buscan dominar sobre otras razas. (FasterCapital, 2024)

A primera vista, parece un relato que se queda en las interpretaciones pasadas de lo que entendemos como elfo, pero lo cierto es que este mundo creado por Tolkien guarda bastante relación con sucesos de la época moderna. Aunque él consideraba que era muy simplista ver su historia como la alegoría de un momento particular, sí se refería a la Primera Guerra Mundial y sus escenarios, pues por ejemplo los Nazgul, personajes siniestros en la trilogía, podrían haber sido inspirados por algunos jinetes de la caballería utilizada en la guerra. Los llantos de estas criaturas eran similares al sonido del fuego de artillería volando por el aire antes de explotar. Sin embargo, en otros aspectos negó cualquier relación de las razas que se encuentran en su obra con el mundo real del siglo XX, pues muchos han encontrado unas problemáticas conexiones entre los orcos o cualquier encarnación del mal representada en la obra y las etnias de color. Tolkien dejaba claro que los orcos, más que una raza, eran una representación del mal puro, algo que existía exclusivamente en la ficción. (BBC News, 2014)

Todo esto nos lleva a pensar que siempre intentamos encontrar similitudes entre el mundo ficticio y el real, pues aunque el referenciar estas analogías no fuese la intención del autor, buscamos sentirnos identificados con los personajes y con historias que nos proporcionen renovación, evasión y el consuelo del final feliz. A pesar de que la revolución digital ha hecho que varíen las formas de expresión y de comunicación, las inquietudes del ser humano serán las mismas ahora y siempre. (García-Herrera, A. 2019)

02.5.2 Juegos de Rol

Con esta necesidad de proyectarnos en el mundo ficticio surgen los juegos de rol, en donde tenemos que pretender ser un personaje y actuar como él mismo. Esto es lo más cercano que encontramos para poder sentirnos identificados con un personaje, pues tenemos que meternos en el papel e incluso pensar como lo haría dicho personaje a partir de algunas especificaciones. Por ejemplo, en el juego de rol “Dungeons and Dragons”, tienes que imaginar tu propio personaje a partir de una combinación de los perfiles del juego, ganchos de interpretación y la imaginación. Para ello, se debe escoger la raza y a qué se dedica el personaje. Aparte, también hay que inventar la personalidad, la apariencia y el trasfondo de dicho personaje. Todo esto, influirá en cómo evolucionará la partida y los niveles de experiencia que ganarás, además de que algunas características físicas o incluso de la personalidad, condicionarán el que se podrán llevar a cabo algunos movimientos o no. (Dungeons & Dragons, 2019). En este juego existe la raza de los elfos, los cuales tienen características y habilidades específicas que ayudarán al jugador que seleccione esta raza para su personaje, como por ejemplo ver en la oscuridad. A su vez, los elfos se dividen en subrazas, que también influyen en la apariencia e incluso personalidad del personaje. Por ejemplo, los *Eladrin* están asociados con las cuatro estaciones, lo que afecta al color del personaje e incluso al humor y personalidad. El propio juego facilita unas tablas que ofrecen sugerencias de personalidad para los *Eladrin* de cada estación, pues se pueden usar tal cual o usarlas como inspiración para determinar sus propias características. (FANDOM, 2024)

Con esto, elaboramos un personaje con el que nos tenemos que sentir identificados, pues deberemos actuar y pensar como ellos. Además, también moldeamos su personalidad y apariencia con unos atributos y características muy diferentes a las que poseemos. Con esto, nos damos cuenta de que hemos creado una identidad paralela a la nuestra, que solo cobra vida cuando renunciamos a la nuestra y adoptamos esta nueva identidad que nosotros mismos hemos concebido. Sin embargo, no podemos entender este acontecimiento sin antes comprender qué es la identidad.

03 La identidad

La identidad es un conjunto de características propias de una persona o de un colectivo que permiten distinguirlos del resto. La construcción de esta identidad es un proceso continuo que comienza desde el nacimiento y se desarrolla a lo largo de toda la vida. Durante este proceso, los individuos se ven influenciados por una variedad de factores, que incluyen su entorno social y cultural, su sentido de pertenencia, sus relaciones interpersonales, su autoimagen, su historia personal, creencias, valores y sus experiencias de vida. Estos elementos interactúan entre sí para dar forma a la identidad de cada individuo.

Con respecto al sentido de pertenencia, que se refiere a la conexión emocional y psicológica de una persona con grupos sociales específicos como la familia, la comunidad, la religión, la etnia o la nacionalidad, nos referimos a la identidad cultural y la identidad nacional. Esta pertenencia puede influir en la forma en que nos identificamos a nosotros mismos y en cómo nos relacionamos con los demás. En la identidad cultural, los valores, tradiciones y creencias desempeñan un papel importante en la construcción de la identidad de un colectivo. A pesar de las diferencias individuales, gracias a este sentimiento de pertenencia, los miembros pueden tener algo en común, influenciados por factores como la religión, la educación, la cultura y la experiencia personal. Además de estos aspectos internos, la identidad también puede estar influenciada por factores externos, como el contexto socioeconómico, las oportunidades educativas y laborales disponibles, y las normas y expectativas sociales de la comunidad en la que vivimos. Esto se relaciona con la identidad nacional, la cual vincula a los individuos con la nación de la cual forma parte. (Editorial Etecé, 2013)

Respecto a la identidad personal, nos referimos a la percepción que uno tiene de sí mismo, incluyendo su apariencia física, sus habilidades, sus fortalezas y debilidades, así como sus pensamientos y sentimientos internos. Aunque se trate exactamente de la personalidad o los rasgos individuales, la identidad personal abarca todos estos aspectos conformando la esencia de

una persona, pues son características que definen a un individuo y le permiten distinguirse como un ser único, separado de los demás. Esta autoimagen puede ser influenciada por la forma en que otros nos ven y nos tratan, así como por los mensajes que recibimos de la sociedad y los medios de comunicación. Hay diversos enfoques que intentan abordar la identidad personal, pues algunos se centran en la memoria, otros en el cuerpo humano y otros consideran la identidad personal como una historia de uno mismo que se va contando y modificando constantemente. (Editorial Etecé, 2019)

En ámbitos más prácticos se suele definir la identidad personal como el conjunto de datos e información que permite acceder a una cuenta, aplicación o perfil de servicios. Es decir, se piensa en la identidad personal en términos de la información que la representa, también conocida como "huella digital". Esta perspectiva de la identidad ha cobrado más protagonismo en nuestra actualidad debido a algunas nociones que veremos a continuación.

03.1 Nuevas formas de identidad en la actualidad

En los tiempos actuales, hay dos conceptos principales que, queramos o no, están moldeando nuestra sociedad, cultura e incluso las formas que tenemos de interactuar con lo que nos rodea, pero sobre todo, nuestra identidad. Se trata de las Inteligencias Artificiales y las Redes Sociales, las cuales están íntimamente interconectadas, pues las redes sociales utilizan la inteligencia artificial para personalizar el contenido y mejorar la experiencia del usuario. A su vez, la información generada en las redes sociales alimenta algoritmos de IA que aprenden de nuestros datos y nuestra manera de interactuar con el contenido, lo que puede influir en nuestras decisiones y percepciones de la realidad.

03.1.1 Inteligencias Artificiales

Este avance en lo tecnológico lo vemos reflejado en las Inteligencias Artificiales. Entre sus usos más frecuentes, las IAS se utilizan para identificar personas a través del análisis de características faciales y a través de la información biométrica, es decir, se utilizan los datos únicos de una persona como el iris o la huella dactilar. (Mitek, 2023)

En algunos casos, las IAS pueden crear identidades artificiales que interactúan con humanos. Todo esto nos hace replantearnos la autenticidad y la integridad de la identidad, pues nada nos asegura que esta recolección de datos se utilice para otros fines sin nuestro consentimiento. Es por ello que uno de los principales riesgos de este gran avance es la usurpación de dicha identidad. La Inteligencia Artificial ha evolucionado hasta tal punto de poder crear simulaciones de voz y de video de personas digitalmente generadas, lo que se conoce como *Deepfake*. Los *deepfakes* se han estado utilizando desde la creación de videos humorísticos hasta la manipulación de información y la difusión de noticias falsas. Por ejemplo, nos da la oportunidad de ficcionar a personajes reconocidos, pues con solo aplicarnos un filtro facial y de voz, adquirimos la identidad de dicha persona. (Navas & Cusi Abogados, 2023)

Esta relación realidad-ficción la vemos reflejada también en la Realidad Aumentada, pues a través de unas gafas específicas, podemos ver integrados elementos virtuales en nuestro entorno real. Este suceso podría llegar a confundir a nuestros sentidos, ya que nuestra vista reconoce estos elementos como reales, pero nuestro sentido del tacto no es capaz de captarlos, pues efectivamente, nunca lo fueron. Con esta infinidad de opciones de crear nuevas identidades y suplantar las ya creadas, se ha abierto una gran brecha entre lo que entendemos por realidad y ficción, la cual es difícil que se pueda llegar a cerrar. Con el avance de las tecnologías, no estamos muy lejos de que comencemos a tener problemas para distinguir lo real de lo ficticio.

03.1.2 Las redes sociales

Las redes sociales han adquirido una gran importancia, pues la mayor parte de nuestro tiempo lo invertimos en consumir el contenido que estas plataformas nos brindan infinitamente. Este contenido puede influir en las opiniones, creencias y comportamientos de las personas, lo que también afecta a su propia identidad y concepción de la realidad. Como es lógico, quienes suben publicaciones tienden a subir únicamente las que son dignas de obtener *likes* y comentarios, aunque este contenido no proyecte la verdadera realidad detrás de la persona que lo publica. Esto provoca que la realidad de la persona que lo visualiza como la de la persona que lo ha subido, se vean alteradas. Se podría decir que lo que vemos en las redes sociales se trata de una *performance*, un mundo ficticio en donde sólo ocurren sucesos dignos de envidiar, en donde las personas tienen cuerpos perfectos y en donde el estatus social se mide en la cantidad de “me gusta” que obtiene un *post*. Es por ello que las personas usuarias de estas plataformas adquieren una nueva identidad acorde al contenido que publican y que consumen. (Solís Torres, E. 2018)

Esta forma de identidad se ve reforzada por la nueva opción de creación de avatares implementada en estas redes sociales, en donde se puede modificar un personaje acorde con las facciones y características de la persona o en su defecto, crear un nuevo sujeto que creamos que puede representar mejor nuestra verdadera identidad. En estas pantallas de edición de avatar, podemos elegir entre una selección reducida de rasgos y atuendos, lo que puede restringir la expresión de nuestra identidad. A pesar de ello, también existen algunos aspectos que se pueden obtener pagando.

La finalidad de la creación de estos avatares es, en definitiva, poder crear un personaje o alter ego con el que nos podamos identificar y expresar a través de estas plataformas. Estos avatares no dejan de ser una simple proyección de nuestra identidad, la cual solo existe en relación al contexto que nos rodea y que a su vez va cambiando.

03. 2 Los avatares

Como ya hemos nombrado, la creación de avatares influye directamente en nuestra percepción y definición de nuestra identidad. Esta cuestión no es novedosa en nuestra actualidad, pues el poder crear un personaje acorde a nuestra persona siempre ha existido de una u otra manera. La opción de crear y utilizar avatares no sólo se encuentra en las redes sociales, sino también en videojuegos y en general en el entorno virtual. “El usuario tiene la posibilidad de crear un avatar a su imagen y semejanza, de experimentar con una multiplicidad de identidades o de resaltar determinadas facetas de su yo ideal” (Bessiere, Seay, Kiesler, 2007). Las posibilidades que ofrece la personalización del avatar permiten modular los roles sociales, la identidad o el género de los usuarios. Desde la concepción del yo hasta la ciber-aumentación, el avatar se presenta como una herramienta poderosa que altera nuestra percepción interna de nosotros mismos mientras que, al mismo tiempo, al ser una representación de la persona, también actúa como una proyección externa diseñada para interactuar con los demás dentro de los límites de las posibilidades de nuestras identidades. (Guignard Legros, V. 2023)

En Ciberpsicología se presenta un modelo que describe la relación entre un individuo y un avatar digital, basada en un proceso llamado ciberempatía, el cual implica dos bucles de interacción. El primer bucle es prerreflexivo, pues el cerebro modela el avatar internamente creando una representación mental de sus propiedades. Al mismo tiempo, la persona proyecta su esquema corporal en el avatar, lo que conlleva a una modificación del mismo en el cerebro. Este proceso hace que el avatar se perciba como un doble virtual del cuerpo. En el segundo bucle reflexivo, el avatar se integra como parte de la psique del individuo, siendo visto como un doble virtual de su ser. Primero, se experimenta una expansión del yo hacia la tecnología, acompañada de la proyección de la imagen corporal y de la subjetividad. Luego, se produce un desdoblamiento virtual del ego, permitiendo una empatía con la vida psíquica propia. Finalmente, se alcanza una integración donde el avatar se convierte en una parte de uno mismo. Esto se logra mediante el yo-cyborg, que actúa como una representación inconsciente de la tecnología como parte de la

identidad del individuo. De esta manera, la persona establece una relación con el avatar que se asemeja a la que tiene consigo mismo en su propia psique, lo que influye en sus comportamientos y puede llegar a configurar su identidad. (Tordo, F. 2021)

El mundo digital está poblado por estos avatares, que se desplazan en el ciberespacio con la autonomía otorgada por la persona que representan y que a su vez tienen su origen en dicha persona a la que representan. Para Kerckhove, el avatar es “una máscara digital que uno se pone para identificarse y adoptar una actitud, en pantalla completa, en los nuevos entornos de 3D creados en línea”. Por lo tanto, los avatares se consideran máscaras digitales que reflejan la identidad de su usuario. El término "máscara" conecta los conceptos de persona y avatar, ya que la palabra "persona" tiene su raíz en "prosopon", que era la máscara utilizada por los actores en el antiguo teatro griego. Las personas pueden tener múltiples máscaras digitales además de su identidad psicológica primaria, las cuales son proyectadas según las circunstancias y conveniencias del entorno virtual. (Rivera, J. 2014)

La relación entre los entornos virtuales y sus habitantes plantea interrogantes sobre la subjetividad y la experiencia humana en estos espacios. En este contexto, surge la figura del cyborg, que representa la fusión de la identidad humana con la tecnología en el ciberespacio. El cyborg se manifiesta a través de su Avatar, que es una expresión de su identidad fluida en el mundo virtual, marcando la entrada del individuo humano en la sociedad tecnológica contemporánea. (Rivera, J. 2014) El cuerpo mejorado tecnológicamente ha sido tema de reflexión y expresión artística en diversas obras, que utilizan al cyborg como punto de partida para explorar el futuro de los cuerpos en una era dominada por el desarrollo digital. El término "cyborg" abarca más que la simple fusión entre el ser humano y la máquina; también evoca fantasías relacionadas con cuerpos híbridos, digitales, clonados e interconectados, reflejando concepciones del cuerpo como algo compuesto, artificial o creado.

En este sentido, el concepto de cyborg sugiere que las nuevas tecnologías tienen un impacto directo en la percepción y la naturaleza misma de nuestro cuerpo. (Leibrant, I. 2007)

Por ello, si fusionamos lo mecánico con el ser élfico, nos encontramos ante una posible reinterpretación de esta mitología en el contexto contemporáneo, cuyos matices explicaremos a continuación.

03. 3 El Elfo como Avatar Cyborg

Como ya hemos nombrado, un avatar es la representación de una persona en un entorno virtual. Sin embargo, estas representaciones tienden a ser humanas, pues con el tiempo se han introducido variantes en la apariencia del avatar humano y se han despreciado las formas animales o robóticas para crear dicho avatar (Yuritze, E. & María, D. 2018). Sin embargo, si utilizáramos un ser ficticio como punto de partida en vez de una figura humana, cambiarían muchos aspectos. Es por ello que el usar la figura del elfo como avatar supondría una mejor aproximación a lo que verdaderamente se pretende con la creación de un avatar, que es desligarse completamente del yo.

Una de las razones por las que usar un elfo como avatar sería una mejor opción que utilizar una figura humana, es el hecho de que al crear un avatar, inevitablemente hay que asignarle un género. Estudios han revelado que el género del avatar encarnado puede influir en el usuario de acuerdo con los estereotipos de género y los roles sociales asociados. Por ejemplo, independientemente del género del usuario, al encarnar un avatar masculino se es propenso a comportarse como tal, y viceversa. Además, los resultados muestran que aquellos participantes que adoptan un avatar sexualizado tienden a manifestar una mayor autoobjetivación, en comparación con aquellos que eligen un avatar no sexualizado. Esto se podría evitar encarnando a un elfo como avatar, pues como hemos mencionado son seres andróginos y con dimorfismo sexual bajo. (Guignard Legros, V. 2023)

Por último, tal y como se ha señalado en apartados anteriores, los elfos se consideran como una “raza” superior al ser humano, lo que nos da la opción de crear una versión mejorada de nuestra persona. A pesar de que esta contemplación esté relacionada con la concepción perfecta de la estética del elfo tradicional e incluso con los cánones de belleza de nuestra sociedad, esta versión mejorada del ser humano podría relacionarse más con la mejora tecnológica, lo que a su vez se relaciona, como ya hemos mencionado, con el cyborg. Por todo esto, se plantea una nueva interpretación de los elfos que conocemos, un elfo renovado y relevante en nuestra actualidad: un elfo mecánico.





Conclusiones



La realidad y la ficción no son conceptos separados ni claramente definidos; se influyen mutuamente y están moldeados por el imaginario colectivo. Percibimos la realidad a través de su simulación, lo que significa que nunca la vemos tal como es. Los hechos y la ficción se entrelazan y se vuelven indistinguibles, pues las imágenes, símbolos y representaciones mediáticas dan forma a nuestras percepciones y experiencias, alejándonos de la autenticidad original.

Una forma de cambiar nuestra percepción de la realidad es mediante la creación de mundos ficticios o nuevas realidades. Los cuentos de hadas no siempre fueron destinados a los infantes, pues algunos contienen violencia, xenofobia y han sido usados como propaganda militar y nazi. Los seres feéricos, como los ogros y los duendes, poseen distintas versiones dependiendo de la región del mundo y suelen ser descritos como seres malévolos y feos. En contraste, los elfos son representados como seres hermosos, pálidos, andróginos, con orejas puntiagudas y apariencia humanoide. Se dividen en elfos de la luz y elfos oscuros, reflejando la dualidad entre el bien y el mal.





Conclusiones



Actualmente, la representación de los elfos ha sido reinventada y reinterpretada de muchas maneras, lo que demuestra su continua relevancia. Buscamos identificarnos con los personajes, encontrando analogías entre el mundo ficticio y la realidad. En nuestra sociedad, el concepto de identidad se ve influido por la aparición de la Inteligencia Artificial y las redes sociales. Los avatares son nuestra manera más cercana de identificarnos con un personaje en el mundo virtual. Estos avatares funcionan como máscaras y pueden influir en el comportamiento del individuo.

El elfo utilizado como avatar es una forma eficaz de desvincularse del yo y adquirir una nueva identidad. En primer lugar, los elfos no están asociados a estereotipos de género, lo cuales podrían influir en cómo se comporta el sujeto. En segundo lugar, el elfo representado como cyborg ofrece una versión mejorada de este ser y, al mismo tiempo, del avatar. De ahí que la mezcla de lo real y lo ficticio, lo élfico y lo cibernético, refleje la complejidad de la identidad en la nueva era digital, donde la línea entre realidad y ficción es cada vez más borrosa.





Argumentación de la propuesta



A partir de toda la información recopilada y de las conclusiones anteriores, se propone realizar una serie de linograbados. A través de esta técnica, se pretende crear un paralelismo entre la creación de los mundos imaginarios y la construcción de las ilustraciones por medio de tallar la plancha de linóleo. Partiendo del ensayo titulado "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" de Walter Benjamin (1989), que expresa que las obras replicadas y distribuidas en masa pierden su autenticidad y su aura, se expone el grabado como un punto intermedio entre el original y la copia.

Las ilustraciones se basan en la ruptura del límite ya desdibujado entre el mundo ficticio y la realidad. Están protagonizadas por un elfo cyborg, el cual porta una máscara que representa la unión entre la realidad y la ficción. En algunas ocasiones, estas máscaras poseen roturas y fisuras, remarcando aún más la línea borrosa entre ambos conceptos; mientras que en otras, se muestra lo que hay debajo de las mismas. Con esto, se busca mostrar el aspecto subyacente de emplear un avatar como una identidad alternativa, sugiriendo que eventualmente este fenómeno terminará dominando al sujeto. A través de esta reinterpretación del elfo, se busca dar una imagen fría, siniestra y hostil, totalmente contraria a la concepción que se suele tener. Se realizaron composiciones utilizando elementos como los ojos, haciendo referencia a la identidad, pues estos contienen datos biométricos y a la vez representan la puerta entre lo que podemos ver y lo que se oculta tras la máscara. Además, se utilizaron otro tipo de elementos como cables, pantallas, circuitos y placas de chips, además de utilizar formas de bruma o anomalías para recalcar el mal funcionamiento que ocasiona el no poder distinguir la realidad de la ficción.



Argumentación de la propuesta



Se propone realizar un total de ocho ilustraciones. La mitad de ellas, serán en un tamaño A4, mientras que la otra mitad serán en un tamaño A5. La elección de estos formatos se ve condicionada por el carácter de difusión de la obra, pues son más manipulables a la hora de realizar las estampaciones y dan opción a realizar impresiones en objetos funcionales. Por ello, se producirá un pack en donde se verán reflejadas todas las estampas. Dicho pack estará conformado por un totebag, una camiseta, una carpeta, una libreta y unas pegatinas. La obra constará de dos packs diferentes, en donde se alternarán los diseños de las estampaciones, pero siempre utilizando los A4 para los totebag y las camisetas, y los diseños en A5 para las carpetas y libretas. Las pegatinas serán una recopilación de todos los diseños en un mismo tamaño.





Referencias



Para la realización de esta obra, se han utilizado diversas estéticas y referentes artísticos que han enriquecido la narrativa visual de las ilustraciones, además de haber ayudado a consolidar el diseño del personaje del elfo cyborg que protagoniza dichas ilustraciones.

La influencia de la estética Cyberpunk aporta una atmósfera futurista y distópica, cargada de tecnología avanzada y sociedades decadentes. Este estilo es fundamental para la concepción del diseño del elfo cyborg, el cual resalta el contraste entre lo orgánico y lo artificial. Los personajes creados en base a esta estética suelen tener mejoras cibernéticas que son visibles, pues suelen portar implantes cibernéticos, prótesis, interfaces neuronales y dispositivos avanzados. Con esto, se pretende transmitir una sensación de alienación y deshumanización, reflejando la pérdida de identidad y humanidad en un mundo dominado por la tecnología. Muchos elementos visuales y culturales de la estética cyberpunk están influenciados por la cultura asiática, particularmente la japonesa, pues en las composiciones se suelen implementar carteles luminosos con kanjis y máscaras Oni con detalles tecnológicos. También se suelen representar máscaras de gas con elementos luminosos y mecánicos. En base a todo esto, se ha diseñado el personaje implementando placas y tornillos en el rostro, además de haber utilizado cables y circuitos eléctricos para componer el resto de la ilustración.

En cuanto a la estética Vaporwave, está inspirada fuertemente en la cultura y el arte de los años 80 y principios de los 90. Por ello, se suelen incluir gráficos de computadoras antiguas, VHS, y la estética de los videojuegos de esa época en las composiciones artísticas. También se utilizan efectos visuales que simulan errores digitales, como glitches y distorsiones, los cuales añaden una sensación de artificialidad y estética digital. Se suele recurrir a representar pantallas digitales, como las de computadoras y televisores antiguos, de las cuales emerge una bruma compuesta de patrones de ruido visual y distorsiones. A veces se utiliza una combinación de objetos y elementos que no tienen relación lógica entre sí, creando una sensación de

surrealismo y desconexión de la realidad. Esta estética contribuye a darle un tono surrealista y onírico a la composición de la obra, añadiendo capas de significado y textura visual. Por ello, se han utilizado elementos como los ojos y la bruma antes mencionada como recurso compositivo. Estos elementos no sólo añaden una capa de surrealismo y desorientación, sino que también refuerzan el colapso entre lo real y lo virtual, tan característico del estilo Vaporwave.

Para la creación del concepto del elfo cyborg y para establecer su apariencia, en específico se tomaron de referencia dos obras audiovisuales, cuyos personajes inspiraron directamente la estética del protagonista de las ilustraciones.

Primeramente, los elfos oscuros de la película "Thor 2: El Mundo Oscuro" sirvieron como inspiración para el diseño y la caracterización del elfo cyborg. Estos elfos usan armaduras y vestimentas que son oscuras y ornamentadas, reflejando su cultura de guerreros y su conexión con la oscuridad. Algunos de ellos llevan una especie de máscara o casco que cubre parte de su rostro. Esta armadura facial no es necesariamente una máscara en el sentido tradicional, ya que está integrada en su vestimenta como parte de su armadura de batalla. Estas "máscaras" pueden cubrir sólo parte de la cara, como la mandíbula y las mejillas, dejando los ojos y la parte superior del rostro al descubierto; o pueden ser más completas, cubriendo toda la cara excepto los ojos. Este fragmento de armadura puede ser extraído del conjunto, revelando el rostro que se encuentra tras la armadura. Dicho fragmento delimita tan sólo el contorno de la cara, lo que le da una forma distintiva que ha determinado el diseño del elfo cyborg, pues éste se trata tan solo de la silueta del rostro junto a las orejas puntiagudas características de los elfos. A pesar de que estas "máscaras" no poseen elementos tecnológicos como tal, sí que tienen una apariencia metálica y fría, pues representan un rostro sin expresión, lo que encaja a la perfección con la estética que se buscaba para crear el personaje de elfo cyborg.

Sin embargo, lo que condicionó totalmente la estética del personaje del elfo cyborg creado fue la obra audiovisual "Ghost in the Shell". Esta icónica obra de ciencia ficción proporciona una profunda exploración de la identidad y la relación entre humanos y máquinas, influyendo en la conceptualización del elfo cyborg como un ser híbrido y complejo. La línea entre lo humano y lo mecánico se difumina, con muchos personajes que presentan una apariencia ambigua que hace difícil distinguir si son completamente humanos o cibernéticos. Estos personajes tienen cuerpos mecánicos completos o parciales, lo que les confiere un aspecto tecnológico y futurista. Esto incluye extremidades robóticas, implantes y mejoras tecnológicas visibles, propias de la estética Cyberpunk. Lo que caracteriza esta obra es la capacidad que tienen algunos personajes de abrir su rostro de forma mecánica, exponiendo sus partes internas, puramente tecnológicas o cibernéticas. La acción de revelar el interior mecánico puede cuestionar la autenticidad de la identidad de los personajes. En "Ghost in the Shell", la identidad es un tema recurrente, y la capacidad de modificar o revelar partes del cuerpo puede simbolizar la naturaleza mutable y construida de la identidad en un mundo donde la tecnología puede alterar la percepción de uno mismo y de los demás. Por todo esto, se ha tenido como referencia esta característica y se ha diseñado una máscara con una apertura a la altura de la boca y que en ocasiones aparece abierta, mostrando elementos tecnológicos, además de poder vislumbrar lo que se esconde verdaderamente tras dicha máscara.

Respecto a la técnica utilizada, es un hecho que el ukiyo-e es considerado un antecedente esencial del linograbado contemporáneo. Al igual que con el linóleo, el artista dibujaba el diseño en papel que luego se transfería, en este caso, a un bloque de madera para ser tallado. La simplicidad y la eficiencia del linograbado permiten una exploración similar en términos de líneas, formas y patrones, reflejando la influencia del ukiyo-e en su ejecución y estética. Tōshūsai Sharaku fue una figura relevante en el mundo de los grabados japoneses y su trabajo se distingue por los retratos profundamente expresivos. En la creación de los linograbados, se ha encontrado inspiración

en la obra de Sharaku, particularmente en su capacidad para capturar la identidad. Sus retratos se destacan por la minuciosidad en los rasgos faciales, utilizando líneas audaces y contrastantes para acentuarlos. Además, empleaba un fuerte contraste entre los colores oscuros y claros para dar profundidad y volumen a sus figuras. A pesar de que el elfo mecánico no presenta una variedad de expresiones faciales, se han querido enfatizar los rasgos para remarcar aún más la expresión seria y sombría del personaje. Además, al igual que Sharaku, las ilustraciones creadas presentan un gran contraste.

El linograbado, una técnica que sigue siendo relevante en la actualidad, es utilizada por varios artistas contemporáneos para crear sus obras. Entre ellos, se ha tomado como referente a Frieda (@badappleartworks), pues utiliza líneas gruesas y figuras bien delimitadas para la creación de los diseños de sus linograbados. Suele combinar la naturaleza y animales con elementos surrealistas, pues implementa ojos en algunas de sus composiciones. Además, poseen un alto contraste, pues en la gran mayoría de sus obras utiliza un único color, que a pesar de que en algunas ocasiones se trate de un tono vibrante y saturado, lo consigue contrastar utilizando un papel de color. Por otro lado, también se ha utilizado a Lou H (@pierrot_lou) como referente, ya que a su vez representa figuras surrealistas, lineales y contrastadas. Además, juega con diferentes colores de tinta, superponiéndolos y consiguiendo así un efecto de glitch, lo que encaja a la perfección con la estética que se pretende conseguir con este proyecto. También plasma sus creaciones en distintos soportes como camisetas, pañuelos e incluso creando pines a partir de los diseños estampados.



A partir de todo lo investigado, se realizaron varios bocetos para consolidar el diseño del elfo cyborg. Se probaron varias composiciones, entre las cuales se seleccionaron las que sintetizaran mejor la idea que se quería transmitir.



Para el diseño final de las ilustraciones, los bocetos se pasaron a limpio digitalmente. Estas obras tendrán un contraste alto al utilizar únicamente blanco y negro, para de esta manera evidenciar el espacio negativo y positivo y así facilitar el escarbado en el linóleo.



Los diseños anteriores se realizaron en un formato A4, mientras que los siguientes en un A5. Por ello, estos últimos poseen menos detalles y elementos, pues al realizarlo en un menor tamaño se dificultaría el escarbarlos en el linóleo.



Para traspasar la obra digital al linóleo y poder comenzar a escarbar, se imprimieron y se utilizó un papel de calco para poder transferir el diseño.



Al calcar la ilustración sin seguir la forma de la ilustración a la perfección, se consigue brindarle un trazo más orgánico y no tan mecánico como el que posee la obra en digital.

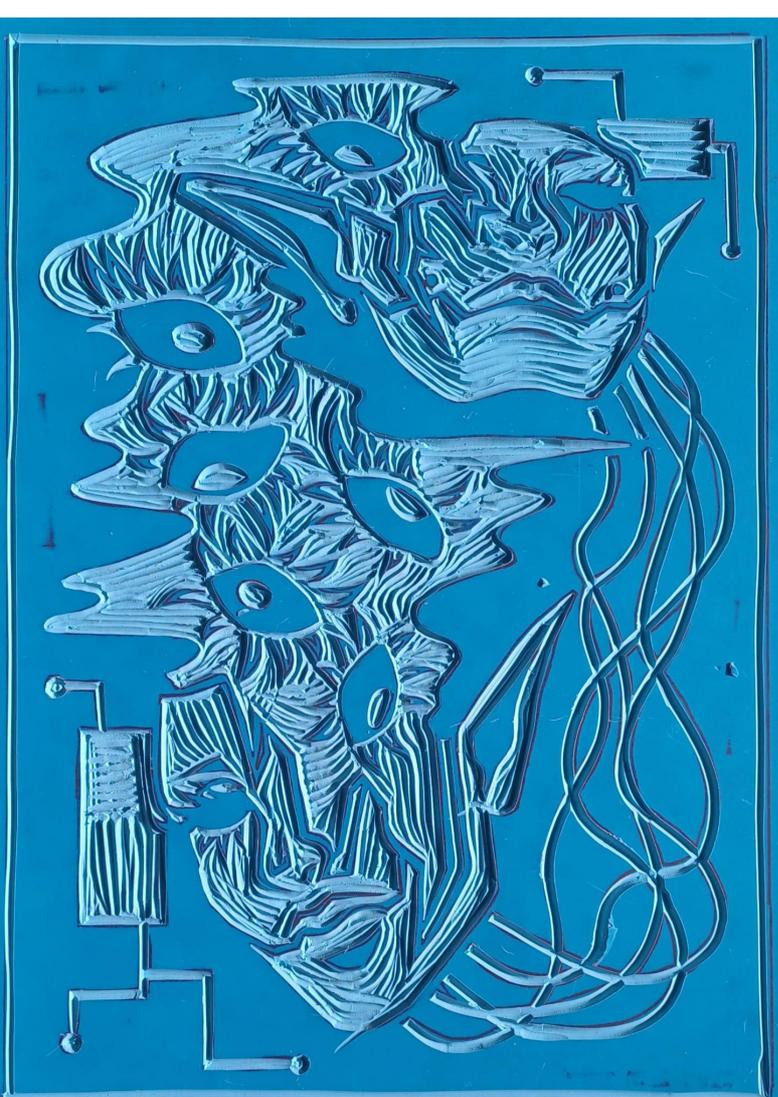
Además, la hoja de calco al ser de color rojo, le brinda un gran contraste al linóleo azul. En la hoja de calco también se crea una ilustración interesante que seguidamente exploraremos. Con todo esto, nos percatamos de la importancia del proceso de la obra y no tan solo del resultado final.



Una vez calcado el diseño en el linóleo, se procedió con el proceso de escarbado. Teniendo en cuenta que la parte en negativo corresponde con la zona blanca de la ilustración, se comenzó vaciando los espacios que rodeaban las figuras con una gubia de mayor tamaño. Luego, para delimitar los bordes de dichas figuras, se utilizó la gubia de menor tamaño, para seguidamente vaciar lo restante con una gubia de un tamaño mediano.

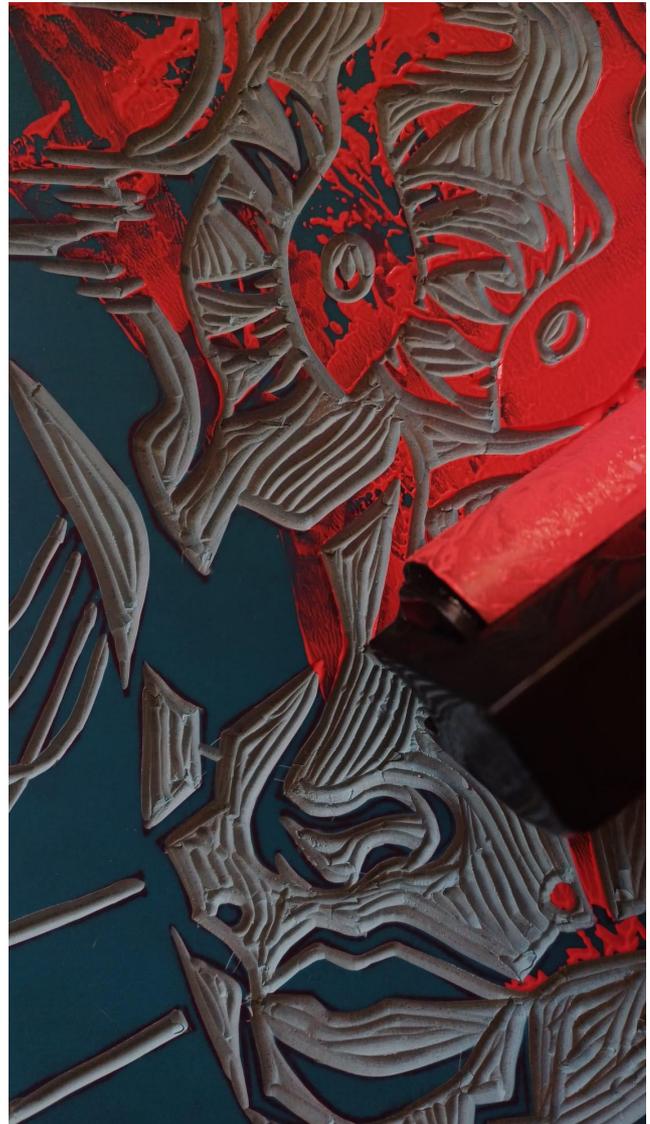


Las piezas terminadas, que veremos a continuación, son igual de importantes, o incluso más, que las impresiones obtenidas a partir de ellas, ya que evidencian el carácter procesual de este proyecto. Cada una de las piezas de linóleo no solo son un medio para producir impresiones, sino también una obra de arte en sí misma.





Para el proceso de estampación, se probaron varios tipos de pintura hasta dar con la pintura textil, pues era la más adecuada para los soportes en los que se iban a estampar los diseños. Esta pintura, al ser con base acrílica, se podía limpiar con mayor facilidad que con las pinturas en base de óleo y, a su vez, no era tan espesa ni secaba tan rápido como la pintura acrílica normal, lo que facilitó aún más el proceso.



Para comenzar a estampar, se aplicó la pintura con la ayuda de un rodillo y se realizaron algunas pruebas de estampación. Como hemos nombrado antes, el proceso de este proyecto tiene especial relevancia, por lo que dichas pruebas también son parte de la obra final, la cuales procedemos a analizar.





Habiendo ensayado la colocación de los linóleos en las pruebas anteriores, con la finalidad de lograr un mejor resultado en las impresiones finales, se procedió a realizar las estampaciones en los soportes definitivos.

Como ya se ha comentado anteriormente, se han realizado dos packs de *merchandising* utilizando todos los diseños. Cada pack está conformado por un totebag, una camiseta, una carpeta, una libreta y un pack de pegatinas.

Para los totebag, se han utilizado los linóleos de formato A4 con mayor espacio en positivo. Esto se debe a que los totebag, al ser de tela blanca, requieren un mayor contraste. Por esta razón, se ha empleado pintura negra para estampar los totebag, mientras que las pruebas de los mismos diseños se han realizado en dos colores, obteniendo así ambas versiones del mismo diseño. Estas pruebas también han permitido determinar qué combinación de colores funcionaba de manera más clara, siendo la combinación de rojo debajo del azul la que resultaba estéticamente más efectiva.

Al igual que en estos diseños, el resto de las pruebas se han realizado en negro, ya que en las demás estampaciones definitivas también se han utilizado estos dos colores: rojo y azul. Esta elección de colores se debe a la intención de imitar el efecto "glitch" que refuerza aún más la apariencia tecnológica que se pretende conseguir.

Para las camisetas, se han utilizado los linóleos en formato A4 que quedaban y los linóleos en A5 para las carpetas y libretas. Todos estos soportes son en color negro y, como ya hemos nombrado, se han estampado los diseños en rojo y azul sobrepuestos. Por último, se han realizado dos pack de pegatinas, que recogen todos los diseños en formato digital.

Cada pack de *merchandising* estará compilado en su respectivo totebag. A su vez, tanto los packs como los linóleos, pruebas de estampación y hojas de calco, están recogidos en una caja negra estampada con uno de los diseños en blanco.



Totebag. Versión 1



Totebag. Versión 2



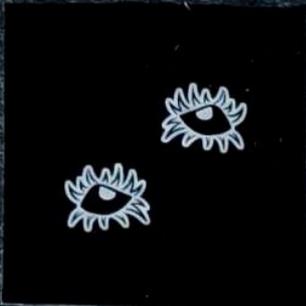
Camiseta. Versión 1.



Camiseta. Versión 2.



Carpeta. Versión 1.

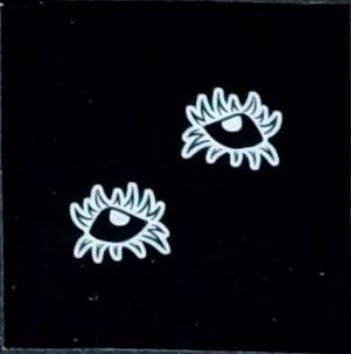




Carpeta. Versión 2.



Libreta. Versión 1.





Libreta. Versión 2.





Carpetas y Libretas.



Pack de Pegatinas.



Pack Final. Versión 1.



Pack Final. Versión 2.



Anexo



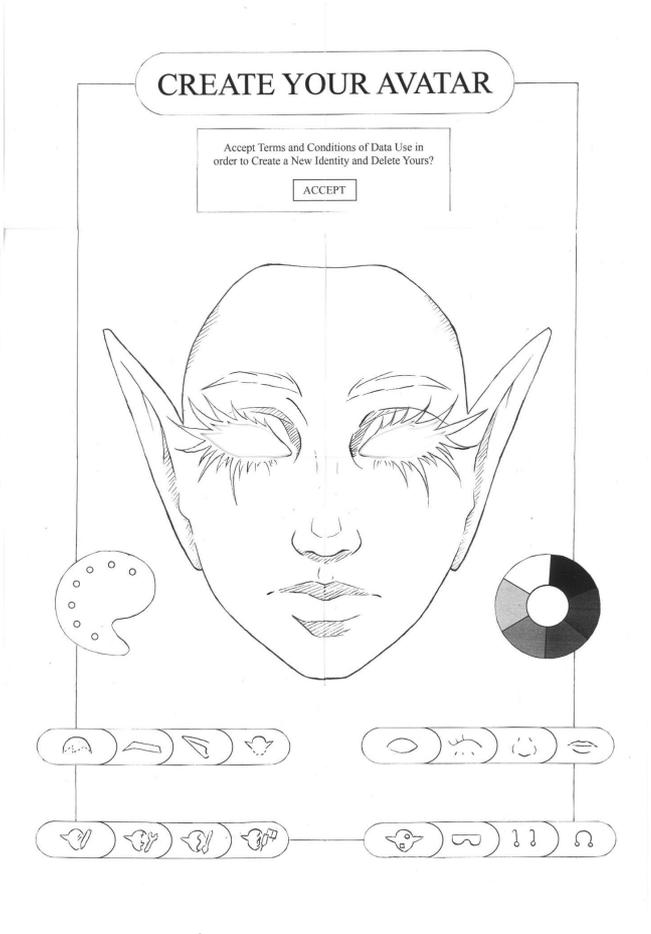
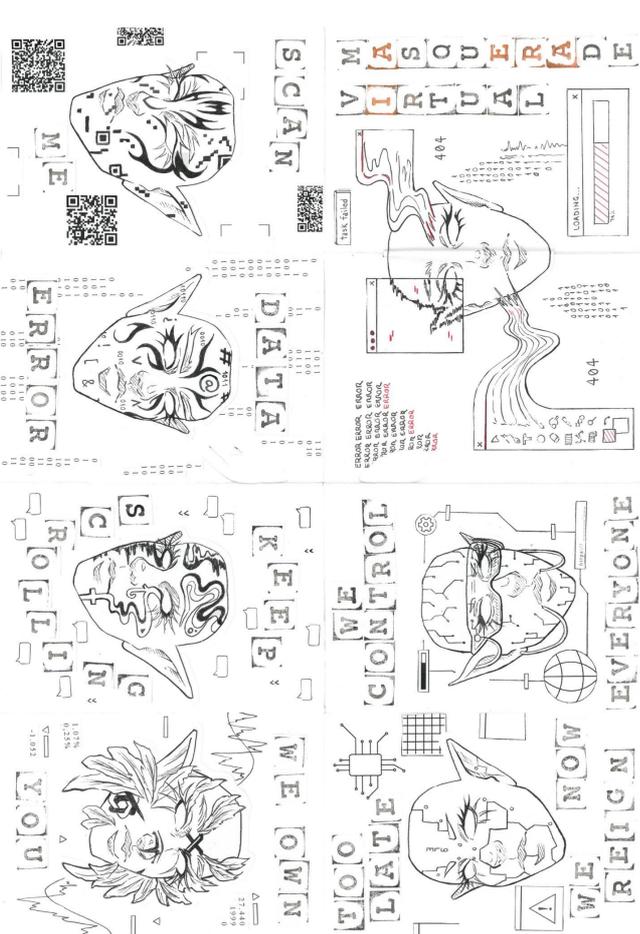
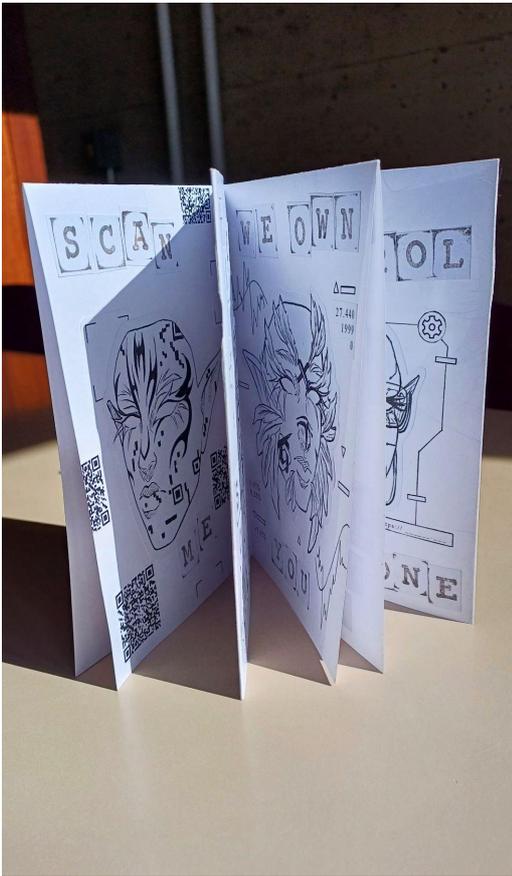
En este anexo se recogen los proyectos realizados que han servido para investigar y experimentar acerca de las nuevas interpretaciones sobre la figura del elfo y, de esta manera, consolidar el diseño del elfo cyborg.



Totebag y Chapas. Linograbado



Anexo



Fanzine. Create your Avatar

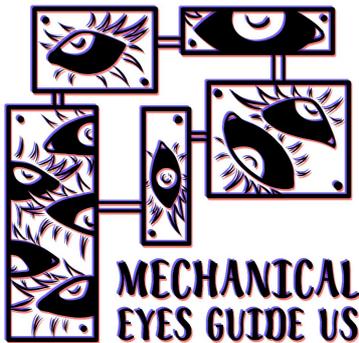


Anexo

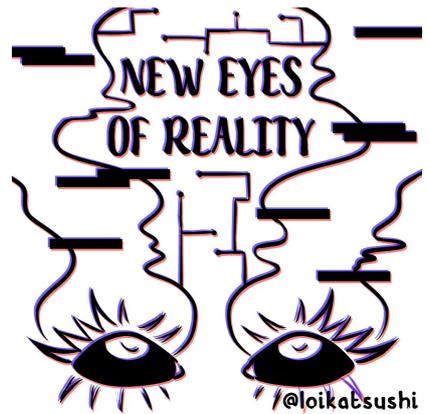


Stencil. Not a Fairy Tale

@loikatsushi



@loikatsushi



@loikatsushi

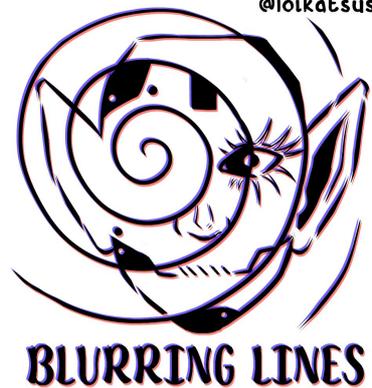


@loikatsushi

@loikatsushi



@loikatsushi



Stickers. Mechanic Mask



Aci, E. M. (14 de julio, 2023). Definición de caverna de platón. Mito, historia, características e ideas filosóficas. *Definicion.com*.

<https://definicion.com/caverna-de-platon/>

Adrián, S. (9 de febrero, 2023). Fantasía feérica. *Sandra Adrián*.

<https://sandraadrian.com/fantasia-feerica/>

Aguilar Alcalá S. (2020). La Realidad de Lo Virtual, Por Slavoj Zizek (Traducción), *Revista Iberoamericana de Comunicación*, No. 38, enero-diciembre 2020 (pp 183-208)

Alegoría de la caverna (17 de julio, 2004). *Wikimedia Foundation, Inc.*

https://es.wikipedia.org/wiki/Alegor%C3%ADa_de_la_caverna

Ana, M. (21 de febrero, 2024). Explorando el idealismo de Platón: Una visión profunda de su filosofía. *AVEEC*.

<https://aveec.org/pensamiento-critico/cual-es-el-idealismo-de-platon/#:~:text=El%20idealismo%20de%20Plat%C3%B3n%20se,un%20plano%20superior%20de%20realidad>

Calvo García de Leonardo, J. J. & Alcantud Díaz, M. (2019). *Escandalizar al inocente. Violencia y sexualidad en cuentos infantiles y de hadas*. (pp. 25-29) UNIVERSITAT DE VALENCIA

Cómo la Primera Guerra Mundial inspiró “El señor de los anillos” (12 de agosto, 2014). *BBC News Mundo*.

https://www.bbc.com/mundo/noticias/2014/08/140811_primera_guerra_mundial_senior_anillos_mz

Constructivismo (filosofía) (29 de septiembre, 2005). *Wikimedia Foundation, Inc.* [https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_\(filosof%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Constructivismo_(filosof%C3%ADa))

D'Aubeterre, L. (2013) *Imaginario colectivo, sentido común e identidades sociales: un triángulo reflexivo*. *Revista Guayana sustentable*. (pp 313-323)

<https://revistasenlinea.saber.ucab.edu.ve/index.php/guayanasustentable/articloe/view/2488/5246>

Editorial Etecé. (13 de marzo, 2013). Identidad - Concepto, tipos y características. *Concepto.de*

<https://concepto.de/identidad/>

Editorial Etecé. (12 de noviembre, 2019). Identidad Personal - Concepto, elementos y características. *Concepto.de*

<https://concepto.de/identidad-personal/>

Elfos. *Dungeons & Dragons 5a Edición Wiki* (2024). *Fandom, Inc.*

https://dnd5e.fandom.com/es/wiki/Elfos#Rasgos_%C3%A9lficos



Elfos en el arte representaciones e interpretaciones a lo largo de la historia (11 de marzo, 2024). *FasterCapital*.

<https://fastercapital.com/es/contenido/Elfos-en-el-arte--representaciones-e-interpretaciones-a-lo-largo-de-la-historia.html#del-mito-al-simbolismo>

Escapismo: Aprende sobre esta interesante práctica. (2019). *StudySmarter ES*.

<https://www.studysmarter.es/resumenes/historia/escapismo/>

Felipe (de), F. (2001) El ojo resabiado. En Sánchez, J. y Hispano A. (Eds.), *Imágenes para la sospecha. Falsos documentales y otras piruetas de la no-ficción*. (págs. 31-58) Glénat Editions

Fundamentos del juego | Dungeons & Dragons. (2019). D&D Official | *Dungeons & Dragons*. <https://dnd.wizards.com/es/what-is-dnd/basics-play>

García-Herrera, A (12 de marzo, 2019). El cuento de hadas en el siglo XXI: Una aproximación científica. *Revista Quimera*.

<https://www.revistaquimera.com/el-cuento-de-hadas-en-el-siglo-xxi/>

Guignard Legros, V. (16 de mayo, 2023). Avatares e identidad. *Thot Cursus*

<https://cursus.edu/es/27805/avatares-e-identidad>

Gutierrez, A. (14 de febrero, 2009) Realismo, Idealismo y constructivismo. *Crear Software*.

<https://crearsoftware.com/2009/02/14/realismo-idealismo-y-constructivismo/>

Hada (30 de enero, 2004). *Wikimedia Foundation, Inc.*

<https://es.wikipedia.org/wiki/Hada>

Hermanos Grimm (27 de marzo, 2003). *Wikimedia Foundation, Inc.*

https://es.wikipedia.org/wiki/Hermanos_Grimm

Imaginarios: teorías. (2024). *Gaceta Sanitaria*

https://scielo.isciii.es/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0213-91112010000500015

JM. (2020). Los seres feéricos y la mitología de la Península Ibérica. *Foro del Pez*.

<https://forodelpez.foroactivo.com/t1739-los-seres-feericos-y-la-mitologia-de-la-peninsula-iberica-quienes-son-los-trasgos-el-trenti-el-ojancanu-u-ojancano-el-mairu-el-jentil-el-basajaun-el-tartalo-los-mouros-y-el-grumante-por-que-se-parec-en-al-trol-o-al-ogro>

La IA generativa y la verificación de la identidad digital (5 de julio, 2023). *Mitek*.

<https://www.miteksystems.com/es/blog/inteligencia-artificial-verificacion-identidad>

Laso E. (2022) El Pez que se muerde la cola: Constructivismo y Masonería | Psicología en Positivo: Asesoramiento en Línea. *Estebanlaso.com*.

https://estebanlaso.com/?page_id=395



Letchipia, A. (septiembre, 2020). El imaginario colectivo y la percepción de nuestro entorno. *Revista 925 Artes y Diseño*.

<https://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2019/02/07/el-imaginario-colectivo-y-la-percepcion-de-nuestro-entorno/>

Leibrant, I. (10 de septiembre, 2007) *El ciborg: Las tecnologías como extensión del humano en la ciencia-ficción y realidad*. Revista Digital Universitaria Unam

<https://www.revista.unam.mx/vol.8/hum9/art73/int73.htm#:~:text=El%20cyborg%20representa%20un%20ser,sus%20partes%2C%20frecuentemente%20en%20sus>

Los Elfos en la Mitología Nórdica (12 de agosto, 2019). VIKIINGOS.

<https://vikiingos.com/blogs/mitologia-nordica-vikingos/elfos-mitologia-nordica>

López Canicio, G. (2020). Realidad y Ficción: historia, teoría y crítica de la dualidad. Universidad Autónoma de Madrid <http://hdl.handle.net/10486/696051>

Los Elfos en la Mitología Nórdica (12 de agosto, 2019). VIKIINGOS.

<https://vikiingos.com/blogs/mitologia-nordica-vikingos/elfos-mitologia-nordica>

Luciano, Y. (12 de agosto, 2017). El origen de las hadas, un ser mitológicamente extraordinario. *Playbuzz*.

<https://www.playbuzz.com/yoiceluciano10/el-origen-de-las-hadas-un-ser-mitologicamente-extraordinario>

Marino-Cicinelli, S. (2019). The Fantastic Reality: Two Separate Worlds? Analysis of The Perception In Front Of An Alternative World. *BRUMAL. Revista de Investigación sobre lo Fantástico*. Vol. VII, n.º 1 (primavera/spring 2019), (pp. 231-247)

<https://revistes.uab.cat/brumal/article/view/v7-n1-marino-cicinelli/pdf-46-es>

Monasterios, R. (8 de abril, 2018). Teoría Mística Unificada de las Hadas o Teoría Feérica Letralia, *Tierra de Letras*.

<https://letralia.com/sala-de-ensayo/2018/04/08/teoria-mistica-unificada-de-las-hadas/>

Navarro Walter, C. (26 de diciembre, 2022). ¿Por qué hay personas que huyen de los problemas? Una explicación psicológica. *Cuerpamente*.

https://www.cuerpamente.com/psicologia/huir-problemas-psicologia_10819

Naharro, J. (4 de junio, 2018). Alta fantasía y baja fantasía (tipos de fantasía #1) *El Explorador de Mundos*.

<https://jonathannaharro.com/biblioteca/alta-fantasia-y-baja-fantasia-tipos-de-fantasia-1/>

Pérez, J y Merino, M. (9 de septiembre, 2021). Onírico - Qué es, en la literatura, definición y concepto. *Definición.de* <https://definicion.de/onirico/>



Riesgos de la Inteligencia Artificial: La usurpación de identidad (24 de mayo, 2023). *Navas & Cusi Abogados*.

<https://www.navascusi.com/riesgos-inteligencia-artificial-usurpacion-identidad/>

Rivera, J. (2014) Vista de La subjetividad del cyborg: ¿prosoyon o avatar? Una reflexión antropológica. *ARS BREVIS 2014. Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD Bogotá (Colombia)* (pp 370-371)

Sobre los elfos en la mitología. (2020). *Keningar*

<https://www.keningar.com/2020/12/sobre-los-elfos-en-la-mitologia.html>

Solís Torres, E. (19 de febrero, 2018). ¿Cómo influyen las redes sociales en la identidad? *Asociación Libre | Psicólogos*

<https://www.alclinica.com/post/como-influyen-las-redes-sociales-en-la-identidad>

Tordo, F. (2021). Soi-même comme un avatar. Comment l'identité se construit aujourd'hui. *Dans Imaginaire & Inconscient 2021/1 (n° 47)*, (pp 77-88) L'Esprit du temps

Vázquez, A. (2024) Los Celtas Y Su Historia. *dokumen.pub*.

<https://dokumen.pub/los-celtas-y-su-historia.html>

Yuritze, E., & María, D. (2018). DEL AVATAR AL CYBORG: APROXIMACIONES CONCEPTUALES Y TEÓRICAS. *FACE: Revista de La Facultad de Ciencias Económicas Y Empresariales*. Volumen 18-Nº1 Año 2018 (pp 82 - 91)



IMAGINARIOS FEÉRICOS



Universidad
de La Laguna