

Universidad de Panamá
Campus Harmodio Arias Madrid
Facultad de Bellas Artes

Departamento de Artes Visuales

Escuela de Artes Visuales

Arte conceptual estilo tradicional para novela gótica
El Libroarte

Asesor: Yaiza Acosta

Por: Michelle Mendoza Zanin

C.I.P. 8-905-2041

Trabajo de grado sometido a la consideración de la Facultad de Bellas Artes para optar por el título de Licenciada en Bellas Artes con especialización en Artes Visuales con énfasis en Dibujo y Pintura.

I Semestre, 11 de abril de 2025

TRIBUNAL EXAMINADOR

PROF.

PROF.

PROF.

DEDICATORIA

Dedico este trabajo, en primer lugar, a mis padres, quienes me han dado la oportunidad de experimentar la vida. Me han apoyado en todo momento con esfuerzo y sacrificio, procurando brindarme las comodidades que ellos nunca tuvieron.

Asimismo, dedico especialmente este escrito a todos aquellos artistas que necesitan un pequeño empujón, que buscan la luz o unas palabras de aliento para seguir adelante.

Mendoza, Michelle

AGRADECIMIENTOS

Agradezco al arte, a mis amigos que comparten mis gustos e inquietudes y a todos los profesores, quienes se dedicaron a transmitirme sus conocimientos y enseñarme con pasión su especialidad artística. En especial, agradezco a mi asesora Yaiza Acosta, por abrirme los ojos a nuevas posibilidades y aportar de forma significativa a mi trabajo de grado. Gracias por toda la guía.

Mendoza, Michelle

RESUMEN

La presente tesis, titulada “*Arte conceptual: estilo tradicional para novela gótica, El Libroarte*”, tiene como objetivo proponer una producción literaria panameña basada en el género de novela gótica romántica, acompañada de un arte conceptual ilustrativo recopilado en un *libroarte especial*. El estudio utiliza técnicas tradicionales como tinta china, plumilla y marcadores de colores para crear ilustraciones que complementen la narrativa visual y refuercen la atmósfera oscura y misteriosa de la obra. La metodología incluyó la investigación de lineamientos del género gótico, el desarrollo de bocetos preliminares y la experimentación artística para definir personajes, escenarios y símbolos visuales que reflejen los elementos esenciales del estilo gótico romántico. Entre los principales resultados se destaca la creación de un conjunto de ilustraciones que no solo enriquece la narrativa literaria, sino que también resalta la relevancia del arte tradicional en la era digital, demostrando su capacidad para transmitir emociones y construir universos visuales únicos. Las conclusiones subrayan la importancia de este proyecto como un aporte innovador a la literatura y el arte panameño, posicionando el género gótico como una herramienta para explorar temas de lo sobrenatural y lo romántico, y ofreciendo un marco referencial para futuros estudios y producciones artísticas en el país.

Palabras clave: novela gótica, arte conceptual, ilustración tradicional, literatura panameña, narrativa visual.

ABSTRACT

This thesis, titled *Traditional Style Conceptual Art for Gothic Novel: The Bookart*, aims to propose a Panamanian literary production based on the genre of romantic Gothic novel, accompanied by conceptual illustrative art compiled in a special bookart. The study uses traditional techniques such as Chinese ink, pen and ink, and colored markers to create illustrations that complement the visual narrative and enhance the dark and mysterious atmosphere of the work. The methodology included researching Gothic genre guidelines, developing preliminary sketches, and artistic experimentation to define characters, settings, and visual symbols that reflect the essential elements of the romantic Gothic style. Among the main results is the creation of a set of illustrations that not only enrich the literary narrative but also highlight the relevance of traditional art in the digital age, demonstrating its ability to convey emotions and build unique visual universes. The conclusions emphasize the importance of this project as an innovative contribution to Panamanian literature and art, positioning the Gothic genre as a tool to explore themes of the supernatural and the romantic, and offering a reference framework for future studies and artistic productions in the country.

Keywords: Gothic novel, conceptual art, traditional illustration, Panamanian literature, visual narrative.

ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	3
AGRADECIMIENTOS.....	4
RESUMEN.....	5
ABSTRACT.....	6
ÍNDICE GENERAL	7
CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	10
1.1. Introducción (Propuesta).....	10
1.2. Objetivos de la investigación.....	11
1.3. Alcances.....	13
1.4. Limitaciones esperadas	17
1.5. Justificación	19
1.6. Explorando la sinfonía visual de la novela de vampiros a través del estilo de ilustración gótico.....	23
1.7. Antecedentes	24
1.8. Origen de las ideas	26
1.9. Propósito de la investigación:	33
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	37
2.1. Arte conceptual	37
2.1.1. Características principales del arte conceptual para este proyecto:	37
2.2. Contextualización histórica: Orígenes del estilo gótico en el arte visual y su evolución hasta la era de la novela de vampiros	41
2.2.1. La evolución del estilo gótico en el arte visual	41
2.3. Recursos ilustrativos para la novela gótica	42
2.4. Relevancia del estilo gótico en la literatura de vampiros: Análisis de obras literarias emblemáticas y su relación con la estética gótica.	45
2.5. Anatomía del Estilo Gótico en la Ilustración de Novelas de Vampiros	47
2.6. Función narrativa de la ilustración gótica: Exploración del papel de las ilustraciones en la creación de ambiente, caracterización de personajes y desarrollo de la trama.	48

2.7. Las Ilustraciones para la novela.....	57
2.8. Ilustraciones estilo gótico en las novelas	61
2.9. Estilo de ilustración: “Steampunk gótico”	62
2.10. Proceso de realización de obras.....	62
CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO	65
3.1. Tipo de investigación	65
3.2. Formas de ilustrar una novela gótica	67
3.3. Pasos para ilustrar una novela.....	68
3.4. El Proceso Creativo de las Ilustraciones Góticas.....	69
3.5. Proceso.....	76
3.6. Libro de arte conceptual de la novela gótica como medio de presentación de la tesis	78
3.7. Proceso de recopilación de imágenes para el libro arte	79
Conclusión.....	82
Referencias Bibliograficas.....	82
Anexos	85
Materiales.....	169
Cronograma.....	178

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción (Propuesta)

El arte conceptual nos permite imaginar realidades que trascienden lo cotidiano, transformando ideas en imágenes que invitan a explorar universos únicos. Esta tesis presenta un enfoque ilustrativo en el que se fusiona el estilo de la caricatura con una estética personal, utilizando tinta china, plumilla y marcadores de colores para dar vida a personajes y escenarios que habitan en el límite entre lo místico y lo fantástico. Lejos de buscar un realismo meticuloso, el objetivo aquí es capturar la esencia y el espíritu de un mundo visualmente vibrante, donde cada línea y cada color se convierten en un lenguaje que evoca historias y atmósferas propias.

Inspirada por la expresividad y la espontaneidad del boceto, esta obra no pretende plasmar lo visible tal como es, sino interpretarlo desde una perspectiva libre, donde el trazo imperfecto y el contraste de la tinta aportan autenticidad y carácter. En estos bocetos, lo sobrenatural cobra vida de una manera casi palpable, entre figuras exageradas y paisajes que desafían los límites de lo conocido. Cada ilustración es una ventana a un universo en desarrollo, donde la simplicidad de los trazos se yuxtapone con colores intensos y sombras profundas, creando una experiencia visual dinámica y envolvente.

Esta introducción busca dar la bienvenida al lector a un análisis del proceso creativo, donde cada imagen actúa como una puerta abierta a una dimensión de mitos y criaturas, de leyendas y fantasía. A través de este recorrido, se invita a descubrir cómo el arte conceptual, en su estado más puro y simbólico, logra plasmar la esencia de un mundo propio y revelar las infinitas posibilidades del lenguaje visual. Según Carbon (2020), “la creatividad visual se nutre de la capacidad del creador para sintetizar elementos cotidianos en formas que despierten nuevas emociones y perspectivas” (p. 35).

El presente estudio pretende generar una propuesta innovadora de escritura, para el aporte literario a Panamá, en el género de novela gótica con temática romántica y oscura. Al mismo tiempo, pretende crear y desarrollar el arte conceptual para dicha novela,

basándose en técnicas tradicionales de ilustración y recopilando la mayor cantidad de obras pictóricas posibles, reunidas en un libro arte especialmente para esta ocasión.

Partiendo desde las bases sólidas que indican el camino constructivo de este tipo de libros compilatorios, se desarrollará una labor investigativa que genere sustento y promueva una producción literaria y artística de calidad. Este tipo de escrituras y libros de arte no sólo fomenta la lectura y la ilustración, sino que también se convierte en un referente para futuros análisis sobre los elementos permitiendo la creación de debates y generación de pensamientos e ideas que enriquezcan el conocimiento.

En un contexto donde los avances tecnológicos parecen restar importancia a la lectura y la ilustración, especialmente entre los jóvenes, es necesario producir obras pictóricas y literarias de calidad que capten su atención. Estas obras pueden ayudar a desarrollar capacidades imaginativas y creativas mediante la lectura y el dibujo, habilidades esenciales para la vida y el legado a futuras generaciones. El género de novela gótica con narrativa romántica despierta interés en los lectores a través del misterio, fomentando búsquedas de incógnitas que se resuelven con la continuidad de la lectura. Este género permite alcanzar y superar los límites de la imaginación, consolidándose como un medio literario valioso y enriquecedor.

En las últimas décadas, el género gótico ha cautivado la imaginación de lectores y aficionados al arte por igual, atrayendo la atención con su atmósfera oscura, su misterio intrigante y sus temas perturbadores. Dentro de este amplio espectro de expresión artística, las novelas de vampiros han surgido como una de las formas más icónicas y perdurables del género, explorando las profundidades de la noche y los límites de la mortalidad humana. Como señala Smith (2019), “las narrativas góticas modernas no solo reflejan miedos atemporales, sino que también exploran ansiedades contemporáneas sobre identidad y pertenencia” (p. 78).

1.2. Objetivos de la investigación

Objetivo General

- Proponer una producción literaria basada en el género Novela Gótica con narrativa romántica en Panamá que incluya la parte ilustrativa de todo el arte conceptual; recopilado en un Libroarte especial.

- Explorar y analizar el proceso de creación de arte conceptual en estilo tradicional, con énfasis en el estilo gótico romántico, para comprender cómo las técnicas manuales —como el uso de tinta china, plumilla y marcadores de colores— pueden aportar profundidad, autenticidad y atmósfera a representaciones visuales que evocan mundos sobrenaturales y mitológicos. Este estudio busca resaltar la relevancia y vigencia del arte tradicional en una era digital, destacando cómo su carácter único e irrepetible contribuye a la creación de universos visuales cargados de simbolismo y emocionalidad.

Objetivos Específicos

- Identificar los lineamientos que fundamentan la creación de una novela gótico-romántica con ilustraciones.
- Aplicar los lineamientos establecidos en la escritura de una novela gótica con narrativa orientada al romanticismo que incluya sus ilustraciones.
- Analizar el cumplimiento de la producción literaria con los lineamientos establecidos para constatar el cumplimiento de producción con el género seleccionado.
- Analizar las técnicas tradicionales utilizadas en la creación de arte conceptual: Examinar el uso de tinta china, plumilla y marcadores de colores en la creación de ilustraciones de estilo gótico romántico, destacando cómo cada técnica contribuye a la atmósfera oscura, detallada y emocional de las obras. Este objetivo busca profundizar en la relación entre el medio y el mensaje visual, entendiendo cómo las texturas, contrastes y detalles del arte tradicional pueden amplificar la narrativa visual.
- Explorar la conexión entre el arte conceptual tradicional y la estética gótico-romántica: Explorar la conexión entre el arte conceptual tradicional y la estética gótico-romántica: Analizar cómo el estilo gótico-romántico se manifiesta en las ilustraciones creadas, identificando elementos clave como la representación de lo sobrenatural, los paisajes sombríos, los castillos y las figuras mitológicas. Este objetivo busca evidenciar cómo los principios visuales del gótico romántico se

integran con técnicas tradicionales para construir un universo narrativo único y evocador.

- Evaluar la relevancia del arte tradicional en la actualidad, en contraste con la tecnología digital: Investigar la importancia del arte tradicional en la era digital, destacando sus características distintivas, como la espontaneidad, la irrepetibilidad y la conexión directa del artista con la obra. Este objetivo busca resaltar cómo el arte hecho a mano, especialmente en el ámbito del arte conceptual, conserva su valor único y continúa siendo una forma poderosa de expresión visual en un mundo altamente digitalizado.

Alcances:

A nivel investigativo:

- Se pretende realizar una investigación de los lineamientos que dirigen y determinan la obra literaria dentro del género Novela Gótica.
- La presente investigación tiene como propósito explorar de manera profunda el arte conceptual en estilo tradicional, con énfasis en el estilo gótico romántico, a través de ilustraciones realizadas con técnicas manuales. El alcance se centrará en los siguientes aspectos:
- Técnicas Artísticas Tradicionales: Se estudiarán las técnicas específicas empleadas en las ilustraciones, como la tinta china, la plumilla y los marcadores de colores, enfocándose en cómo cada una de estas herramientas contribuye a la creación de una atmósfera visual única y distintiva.
- Estilo Gótico-Romántico: La investigación abordará cómo los elementos característicos del gótico romántico, como el uso de lo oscuro, lo sobrenatural y lo emocional, se integran dentro de un enfoque ilustrativo, destacando cómo el estilo refuerza la narrativa visual.
- Comparación con la Era Digital: Aunque el enfoque principal será el arte tradicional, también se discutirá brevemente el contraste entre las técnicas tradicionales y las herramientas digitales contemporáneas,

destacando la vigencia y la relevancia del arte hecho a mano en un mundo cada vez más digitalizado.

- Proceso Creativo: El estudio también profundizará en el proceso creativo del artista, desde los bocetos iniciales, hasta las obras terminadas, analizando las decisiones artísticas, los desafíos y las satisfacciones de trabajar con medios tradicionales.
- El alcance de esta investigación no se limitará a una mera descripción de técnicas, sino que buscará entender el impacto de las decisiones artísticas y cómo estas contribuyen a la creación de mundos visuales que reflejan el espíritu y la estética del gótico romántico, mientras subraya la importancia del arte tradicional en la actualidad.

A nivel institucional:

- Contribuirá a la producción nacional de Novela Gótica con autoría panameña y el Impacto Institucional de la Producción de Ilustraciones de Autoría Panameña.
- La creación de ilustraciones de estilo tradicional, especialmente dentro del contexto del arte conceptual y el gótico romántico, presenta una oportunidad única para enriquecer el panorama artístico de Panamá y posicionar la obra en un espacio cultural global. A nivel institucional, el impacto de estas obras de autoría panameña se puede considerar en varios aspectos clave:
- Enriquecimiento del Arte local: La producción de estas ilustraciones contribuye a la diversificación del arte panameño, un país con una rica herencia cultural que, en muchos casos, ha estado más centrada en el arte contemporáneo, la artesanía y las tradiciones autóctonas. Al incorporar influencias del gótico romántico y un estilo personal, esta obra se sitúa en un punto de fusión entre lo global y lo local, ofreciendo una perspectiva fresca que puede atraer tanto a audiencias nacionales como internacionales.

- **Visibilidad internacional:** El estilo y las técnicas tradicionales empleadas pueden llamar la atención en mercados de arte internacionales, especialmente en aquellos interesados en lo gótico, lo mitológico y lo fantástico. La autoría panameña ofrece una narrativa única, vinculada a un contexto cultural y geográfico específico, lo cual puede agregar un valor distintivo al trabajo, destacando a Panamá en la escena artística mundial. Esto también abre oportunidades para la participación en exposiciones internacionales, concursos y colaboraciones con otras instituciones culturales globales.
- **Fortalecimiento de la identidad Artística nacional:** Esta producción artística pone en evidencia la capacidad de los artistas panameños para innovar dentro de estilos visuales globales mientras preservan su identidad cultural. La incorporación de elementos locales ya sea en los paisajes, los símbolos o las interpretaciones de lo sobrenatural, puede proporcionar una visión enriquecida del gótico romántico, adaptada y transformada desde una perspectiva panameña, lo que favorece el fortalecimiento de la identidad artística nacional.
- **Apertura a nuevas audiencias y mercados:** En una era donde las audiencias están cada vez más globalizadas y el arte es accesible a través de plataformas digitales, el hecho de ser una creadora panameña también permite conectar con públicos que valoran el arte emergente de diversas partes del mundo. Este contexto ofrece la posibilidad de licenciar la obra y generar ingresos a través de canales como la venta de ilustraciones, libros, productos derivados y colaboraciones con marcas internacionales.
- **Colaboraciones institucionales:** A nivel institucional, la producción de estas ilustraciones puede fomentar colaboraciones con museos, galerías, universidades y centros culturales, tanto en Panamá como fuera del país. Estas instituciones pueden ver en las ilustraciones una oportunidad para promover la cultura panameña en el contexto

internacional, al mismo tiempo que se expande la comprensión de las artes visuales en Panamá hacia nuevas tendencias y estilos.

A nivel social:

- Podrá servir como marco referencial para estudios posteriores por parte de otros profesionales del área que deseen investigar o conocer sobre esta temática.
- A nivel social, la creación de ilustraciones en estilo tradicional y su vinculación con el gótico romántico puede contribuir significativamente al panorama artístico y cultural de Panamá, ofreciendo una base para futuras investigaciones sobre el arte visual, la identidad cultural y la evolución de los estilos artísticos en el país. Al integrar técnicas tradicionales con una visión moderna y personal, este trabajo establece un punto de partida para explorar cómo los artistas panameños pueden fusionar influencias globales con elementos propios de la identidad nacional, creando un discurso visual único que puede ser estudiado y expandido por futuras generaciones de artistas e investigadores.
- Además, el uso del arte conceptual dentro del contexto de las ilustraciones permite una reflexión sobre cómo las prácticas artísticas tradicionales siguen siendo relevantes y efectivas en un mundo digitalizado. Esto puede abrir nuevas áreas de investigación en cuanto a la relación entre el arte manual y las nuevas tecnologías, y cómo la cultura visual de Panamá puede resistir o adaptarse a las influencias globales a través del arte. En este sentido, la obra propuesta se presenta no solo como un producto artístico, sino como un referente teórico y práctico para estudios académicos que exploren la evolución del arte panameño y su interacción con las corrientes artísticas internacionales.
- La combinación de elementos góticos y románticos, junto con el enfoque personal e ilustrativo, también puede inspirar nuevas investigaciones en campos interdisciplinarios, como la literatura, la

historia del arte, la cultura visual y los estudios de género. De este modo, el trabajo de investigación en arte conceptual tradicional se ofrece como una plataforma para futuras exploraciones sobre el potencial del arte panameño para conectar con tradiciones visuales globales mientras mantiene un sentido profundo de autenticidad cultural.

1.4. Limitaciones esperadas en general

- Ausencia de investigaciones o fundamentación teórica que le brinden el fortalecimiento que requiere el trabajo.
- Dificultad para tener contacto o acceso a bibliotecas que contengan libros que aporten al texto.
- Pocos referentes nacionales del género a quienes consultarles o hacerles entrevistas.

Limitaciones esperadas del proyecto

Accesibilidad a recursos especializados: Dado que el arte tradicional, especialmente el estilo gótico romántico y el arte conceptual ilustrativo, puede involucrar técnicas y materiales específicos, una posible limitación será la accesibilidad a ciertos recursos especializados. Algunos materiales, como tintas de calidad superior o marcadores de colores específicos, pueden ser difíciles de obtener en Panamá, lo que podría afectar la ejecución de algunas de las ilustraciones planificadas para la investigación. Además, la falta de talleres especializados o formación avanzada en ciertas técnicas de ilustración podría limitar el alcance de la experimentación con ciertos estilos.

Tiempo y alcance de producción: Aunque la investigación se centra en la creación de ilustraciones, el tiempo limitado disponible para producir una cantidad significativa de obras puede ser una limitación. Dado que cada ilustración es un proceso detallado y laborioso, la cantidad de piezas producidas y la profundización en cada una de ellas pueden verse restringidas por el tiempo disponible para realizar y analizar los trabajos.

Contexto local de apreciación Artística:

En Panamá, el arte ilustrativo y el estilo gótico romántico podrían no ser tan populares o reconocidos, lo que puede limitar la receptividad o el impacto social inmediato de la obra. Esta falta de familiaridad con el género o estilo elegido podría hacer que la interpretación o el análisis de las obras sea más difícil para audiencias locales, lo que podría limitar la profundidad del análisis social en torno a las ilustraciones.

Limitaciones en la investigación comparativa: Dado que el estilo gótico romántico es menos común en el arte panameño, se puede presentar una limitación en cuanto a la comparación directa con otros artistas locales que trabajen en estilos similares. Esto puede dificultar la contextualización y el análisis de las ilustraciones dentro de una corriente artística más amplia dentro del país, ya que el estilo elegido puede ser considerado relativamente novedoso en el contexto panameño.

Aspectos técnicos de la documentación visual: Otra limitación podría ser la dificultad en la captura y documentación adecuada de las ilustraciones, especialmente cuando se usan técnicas que no siempre se capturan con precisión en medios digitales. Las texturas y detalles finos del trabajo tradicional pueden perderse en la digitalización o ser alterados durante el proceso de impresión o presentación, afectando la fidelidad visual de las obras.

Impacto del medio digital en la percepción del Arte tradicional:

Aunque el proyecto defiende la relevancia del arte tradicional, existe la limitación inherente de que la audiencia contemporánea pueda percibir las ilustraciones a través de pantallas digitales, lo que podría alterar la experiencia visual completa. Las sutilezas del trabajo a mano pueden no ser tan apreciadas en reproducciones digitales como lo serían en una exposición física, limitando la conexión sensorial del espectador con el arte original.

Restricciones en la promoción y difusión internacional: Aunque las ilustraciones tienen el potencial de captar la atención internacional, la difusión de este tipo de arte panameño podría enfrentar barreras debido a la falta de plataformas o redes de distribución específicas para artistas locales que trabajan con arte tradicional. Las oportunidades de

exposición fuera de Panamá pueden estar limitadas por la falta de vínculos con el mercado global del arte.

Estas limitaciones son naturales en un proyecto artístico, pero también abren espacios para discutir cómo el proceso de creación y exhibición puede enfrentarse a obstáculos mientras se subraya la importancia de la perseverancia y la autenticidad del trabajo.

1.5. Justificación

La novela gótica es un género que, aunque bien es leída, necesita un impulso que la lleve a un mayor auge y posicionamiento, sobre todo en Panamá, que lleva años olvidada y sobre la cual existen muy pocos autores. En la novela se involucran el arte en la vida cotidiana de la familia de vampiros.

Por lo cual, la importancia del estudio será para el aporte al género Novela Gótica que se estará originando a partir de una producción escrita totalmente nacional. Aportando a territorio panameño autorías que sirvan principalmente para los lectores y amantes del género, además para otras investigaciones que quieran ahondar en el análisis y discusión de este tipo de lecturas.

De igual manera, al realizar primeramente la labor investigativa respecto a las características, lineamientos y directrices a cumplir para generar este tipo de novelas, el estudio contribuirá a que todos aquellos futuros escritores de este tipo de novelas tengan un basamento sólido que les permita ser de guía en la elaboración de sus propias producciones literarias.

En este sentido, con el estudio se pretende ofrecer fundamentos básicos para las próximas producciones literarias del género a nivel nacional, así como los debates, análisis y discusiones sobre este tipo de novelas en el país.

Justificación del proyecto de Arte Conceptual

La realización de este proyecto de arte conceptual, que fusiona el estilo ilustrativo tradicional con elementos del gótico romántico, responde a una necesidad creciente de mantener vivas y relevantes las formas de expresión artística tradicionales en una era digitalizada. En un contexto donde las tecnologías avanzan a pasos agigantados y el arte

contemporáneo está marcadamente influenciado por lo digital, este proyecto busca devolver al arte tradicional su lugar de relevancia, reconociendo la validez de las técnicas manuales y la profundidad que estas pueden aportar al proceso creativo.

El arte conceptual aquí propuesto tiene como propósito destacar la capacidad del arte tradicional para comunicar no sólo ideas estéticas, sino también profundas emociones y narrativas complejas. La elección del estilo gótico romántico, fusionado con un enfoque ilustrativo personal, busca ofrecer una alternativa a las formas de expresión más comunes en la actualidad, revalorizando las técnicas clásicas de la tinta china, plumilla y marcadores, que permiten un nivel de detalle, textura y dinamismo difícil de alcanzar por medios digitales.

Además, este proyecto tiene como objetivo contribuir al panorama artístico de Panamá, un país con una rica diversidad cultural, pero que aún carece de una representación consolidada en ciertos géneros artísticos, como el gótico romántico y la ilustración tradicional. A través de esta obra, se busca no sólo enriquecer el campo de las artes visuales en Panamá, sino también posicionar el arte panameño en el ámbito internacional, mostrando cómo la identidad cultural local puede fusionarse con influencias globales para crear propuestas únicas que aporten al diálogo artístico mundial.

Por otro lado, este proyecto justifica su existencia como un medio para fomentar la reflexión sobre el papel del arte en la sociedad contemporánea, especialmente en un contexto donde el arte digital ha tomado gran protagonismo. Si bien las innovaciones tecnológicas han transformado la creación artística, es crucial recordar que el arte tradicional sigue siendo una poderosa herramienta de conexión humana, de exploración estética y de expresión emocional. Al presentar este arte conceptual tradicional, se ofrece una invitación a redescubrir los valores de la autenticidad, la paciencia y la dedicación que caracterizan a las obras realizadas a mano.

Finalmente, la obra busca servir de inspiración y referencia para futuras investigaciones y proyectos artísticos en Panamá, abriendo el camino para que otras voces emergentes se atrevan a explorar técnicas y estilos tradicionales, fusionándolos con narrativas modernas. De esta manera, el proyecto tiene un valor tanto académico como artístico,

proponiendo una reflexión sobre cómo las tradiciones artísticas pueden persistir y evolucionar en tiempos de cambio, generando un impacto que trascienda más allá de las fronteras de la creación misma.

- **Importancia de escribir novelas góticas con ilustraciones**

La importancia de escribir novelas góticas con ilustraciones radica en la capacidad de enriquecer la experiencia de lectura y profundizar en la atmósfera y los temas característicos del género gótico. Aquí presentamos algunas razones clave por las cuales las ilustraciones son beneficiosas en este tipo de novelas:

Potenciar la inmersión visual: Las ilustraciones complementan la narrativa textual al proporcionar imágenes que ayudan a los lectores a visualizar los escenarios, personajes y elementos simbólicos de la novela gótica. Esto aumenta la inmersión del lector en el mundo ficticio y le permite conectarse emocionalmente con la historia de una manera más profunda.

Añadir profundidad y textura a la narrativa: Las ilustraciones góticas pueden capturar de manera única la atmósfera y el tono del género, añadiendo una capa adicional de profundidad y textura a la narrativa. Los detalles visuales como arquitectura gótica, paisajes oscuros, símbolos macabros y personajes inquietantes ayudan a intensificar la experiencia emocional y estética de la novela.

Crear una experiencia estética completa: La combinación de texto e ilustraciones ofrece a los lectores una experiencia estética completa y multidimensional. Las imágenes no sólo complementan la historia, sino que también contribuyen a la interpretación y comprensión de los temas y mensajes subyacentes.

Potenciar el impacto emocional: Las ilustraciones góticas pueden evocar emociones intensas y resonantes en los lectores. El uso de contrastes dramáticos, sombras profundas, colores oscuros y elementos simbólicos puede crear una atmósfera emotiva que intensifica el impacto emocional de la novela.

Atraer a un público amplio: Las novelas góticas con ilustraciones tienen el potencial de atraer a un público más amplio, incluidos lectores jóvenes y aficionados al arte visual.

Las imágenes pueden ser especialmente atractivas para aquellos que prefieren una experiencia de lectura más visual y sensorial.

Fomentar la creatividad y la colaboración: La inclusión de ilustraciones en novelas góticas fomenta la colaboración entre escritores y artistas, lo que puede dar lugar a proyectos creativos emocionantes y únicos. Esta colaboración cruzada entre literatura y arte promueve la exploración de nuevas ideas y enfoques creativos en ambos campos.

Escribir novelas góticas con ilustraciones no sólo mejora la experiencia de lectura, sino que también profundiza en los aspectos estéticos y emocionales del género. Las ilustraciones góticas ofrecen un medio poderoso para transmitir la atmósfera, los temas y la narrativa visual de manera impactante y cautivadora, creando así una experiencia literaria que es memorable y enriquecedora para los lectores.

- **Importancia de ilustrar novelas**

La ilustración de novelas desempeña un papel significativo en la experiencia de lectura y en la comprensión del texto. Aquí hay algunas razones importantes que destacan su relevancia:

1. **Estímulo visual:** Las ilustraciones capturan la atención del lector y ofrecen una representación visual de los personajes, lugares y eventos descritos en la novela. Esto ayuda a los lectores a imaginar con mayor claridad el mundo ficticio creado por el autor, enriqueciendo así su experiencia de lectura.
2. **Clarificación de la trama:** Las ilustraciones pueden ayudar a aclarar momentos clave de la trama que podrían resultar ambiguos o difíciles de visualizar a partir del texto escrito. Al proporcionar imágenes concretas, las ilustraciones pueden facilitar la comprensión de la historia y mejorar la fluidez narrativa.
3. **Profundización del mundo ficticio:** Las ilustraciones pueden contribuir a la construcción del mundo ficticio de la novela al proporcionar detalles visuales sobre la ambientación, la arquitectura, la indumentaria y otros aspectos culturales. Esto ayuda a sumergir al lector en el universo imaginario de la historia y a hacerlo más vívido y realista.
4. **Expresión de emociones y atmósfera:** Las ilustraciones pueden transmitir emociones y crear una atmósfera particular que complementa el tono y el estilo

del texto. Los dibujos pueden capturar expresiones faciales, gestos corporales y paisajes emocionales que enriquecen la narrativa y profundizan la conexión emocional del lector con los personajes y la historia.

5. **Atractivo estético:** La ilustración de novelas desempeña un papel importante en la mejora de la experiencia de lectura al proporcionar estímulos visuales, clarificar la trama, enriquecer el mundo ficticio, expresar emociones y crear un atractivo estético. Las imágenes atractivas en la portada y en el interior del libro pueden influir en la decisión de compra y en la percepción general de la calidad de la obra.

1.6. Explorando la sinfonía visual de la novela de vampiros a través del estilo de ilustración gótico

Desde su surgimiento en la literatura del siglo XVIII hasta su moderna reinención en la cultura popular, la novela de vampiros ha ejercido un atractivo hipnótico sobre los lectores ávidos de lo misterioso, lo macabro y lo sobrenatural. En sus páginas, los vampiros encarnan la dualidad entre la seducción y el horror, entre la inmortalidad y la decadencia, atrapando la imaginación del lector en un oscuro abrazo que trasciende los límites de lo real y lo ficticio.

Sin embargo, más allá de las palabras impresas, las novelas de vampiros han sido enriquecidas y elevadas a nuevas alturas por la colaboración entre la prosa y el arte visual. En este contexto, el estilo de ilustración gótico emerge como un acompañante perfecto para las narrativas vampíricas, tejiendo una red de sombras y simbolismo que envuelve al lector en un mundo de belleza oscura y melancolía.

El propósito de esta investigación es adentrarnos en este fascinante matrimonio entre la palabra y la imagen, explorando el proceso creativo detrás de las ilustraciones estilo gótico en la novela de vampiros. Nos sumergiremos en un viaje a través de los siglos, desde los antiguos manuscritos iluminados hasta las modernas ediciones de bolsillo, para descubrir cómo los artistas han plasmado la esencia misma de la oscuridad en cada trazo y sombra.

A través de este análisis, no solo desentrañaremos los misterios del estilo de ilustración gótico, sino que también desenterraremos las profundidades de la psique humana,

explorando los temores y las fascinaciones que yacen en lo más profundo de nuestra alma colectiva. En última instancia, buscaremos comprender cómo estas ilustraciones no solo adornan las páginas de las novelas de vampiros, sino que también se convierten en una extensión de la narrativa misma, enriqueciendo nuestra experiencia de lectura y llevándonos a territorios de la imaginación que antes solo habíamos vislumbrado en nuestros sueños más oscuros.

Así pues, acompáñanos en este viaje a través del crepúsculo de la imaginación, donde las palabras y las imágenes se entrelazan en una danza etérea de belleza y horror. Bienvenidos a la sinfonía visual de la novela de vampiros y su estilo de ilustración gótico.

1.7. Antecedentes

- **Antecedente principal de la Tesis**

El antecedente principal de esta tesis se encuentra en el resurgimiento del arte tradicional dentro de un contexto contemporáneo, especialmente en el campo de la ilustración. En los últimos años, ha habido un renovado interés por las técnicas manuales clásicas, tales como el dibujo a tinta, la plumilla y los marcadores de colores, frente a la creciente digitalización del arte. Este movimiento de retorno a lo tradicional ha sido impulsado por artistas que, como respuesta a la omnipresencia de lo digital, han buscado rescatar el valor de las técnicas manuales como medio para explorar la autenticidad, la textura y la conexión emocional que los procesos tradicionales permiten. Según Heller (2020), “el arte manual no solo preserva la conexión entre el creador y su obra, sino que también aporta una dimensión táctil y humana que las herramientas digitales no pueden replicar” (p. 43). Este resurgimiento ha sido abordado por diversos estudios académicos sobre el arte contemporáneo, como lo demuestran los trabajos de autores como David Hockney, quien ha defendido la importancia de las técnicas clásicas en la creación de arte visual y su intersección con los medios digitales.

En cuanto a la temática gótica romántica, es posible rastrear su influencia en las artes visuales desde el siglo XVIII hasta la actualidad. La obra de artistas como Gustave Doré, conocido por sus ilustraciones de textos góticos y fantásticos, ha servido de inspiración para generaciones de ilustradores contemporáneos que buscan fusionar elementos oscuros, melancólicos y románticos con sus propias perspectivas artísticas. Según Smith

(2019), “el estilo gótico romántico sigue siendo una fuente inagotable de exploración artística, ya que combina lo sublime y lo macabro con una sensibilidad profundamente emocional” (p. 78). Este estilo ha evolucionado a lo largo de los siglos, adaptándose a las nuevas realidades sociales y culturales, mientras mantiene su esencia como un vehículo para explorar temas de lo sublime, lo macabro, lo romántico y lo sobrenatural.

El antecedente más cercano para este proyecto se encuentra en investigaciones y estudios recientes que han indagado sobre cómo los artistas contemporáneos fusionan estilos tradicionales con temas góticos o románticos. La obra de ilustradores contemporáneos que emplean tinta china y plumilla como medios tradicionales para representar escenas de fantasía, terror y lo sobrenatural, ofrece un paralelo cercano con el enfoque adoptado en esta tesis. Estas influencias se ven reflejadas en artistas que continúan el legado de los grandes ilustradores del pasado, pero con un enfoque renovado que les permite explorar su identidad personal dentro de un contexto global. Además, el análisis de la literatura y el arte gótico contemporáneo proporciona una base teórica para explorar cómo estos temas y estilos siguen siendo relevantes en la actualidad, especialmente cuando se combinan con técnicas de ilustración tradicionales.

- **Antecedentes personales y enfoque del autor**

El proceso creativo que se ha materializado en este proyecto de arte conceptual nace de una profunda conexión con las técnicas tradicionales que he adoptado a lo largo de mi desarrollo artístico. Desde mis primeros bocetos, realizados con tinta china y plumilla, he buscado crear una estética única que fusionara mis influencias personales con mi pasión por el gótico romántico y las formas expresivas del arte ilustrativo. La exploración de estos medios me permitió conectar con una forma de crear que no solo valora la paciencia y la dedicación inherentes a la técnica manual, sino que también preserva la autenticidad que considero fundamental en el proceso artístico.

Mi interés por el estilo gótico romántico y su representación en la ilustración ha sido una constante fuente de inspiración. La riqueza de sus narrativas y la complejidad emocional que estas temáticas despiertan, resonaron conmigo desde que comencé a experimentar con estos temas en mis obras. La fascinación por lo macabro, lo sublime y lo fantástico, fusionada con una visión personal y moderna, me ha impulsado a desarrollar una serie

de ilustraciones que exploran el conflicto entre lo humano y lo sobrenatural, así como la lucha interna entre la belleza y el sufrimiento. A través de estas ilustraciones, busco darle forma a los fantasmas, demonios, diosas y criaturas mitológicas que habitan mi imaginación, reflejando mis propios intereses en la mitología, el misterio y lo inexplicable.

A lo largo de mi carrera, he observado cómo el arte tradicional puede ser una forma poderosa de resistir la homogenización del arte digital, una tendencia que a menudo limita la expresión personal. Por ello, considero que este proyecto tiene un valor significativo no solo en el ámbito local, sino también en la búsqueda de una voz artística propia que dialogue con la tradición, pero al mismo tiempo la transforme en algo contemporáneo y personal. El uso de bocetos rápidos y su transcripción a técnicas más pulidas como la tinta y los marcadores de colores me permite explorar tanto la espontaneidad como la precisión, algo que considero esencial para transmitir la dualidad de los mundos que busco plasmar.

El arte gótico y romántico, fusionado con la ilustración tradicional, no solo es una forma de expresión estética, sino también una herramienta para conectar con el espectador a nivel emocional y psicológico. Mi trabajo, centrado en una representación visual de lo oscuro y lo sublime, busca invitar a la reflexión sobre los límites entre la luz y la sombra, lo tangible y lo intangible. Estas obras no son solo ilustraciones, sino ventanas a mundos imaginarios donde las emociones y las narrativas se entrelazan a través de las líneas y los detalles que emanan de la tinta.

Este proyecto es, por tanto, una continuación de mi camino personal como artista, en el que las influencias góticas, la ilustración tradicional y la experimentación técnica se fusionan para dar vida a una propuesta única. La investigación que acompaña esta obra no solo tiene como objetivo ahondar en las técnicas y estilos de la ilustración, sino también explorar la manera en que el arte tradicional puede seguir siendo relevante y poderoso en un mundo que avanza a ritmo acelerado hacia la digitalización.

1.8. Origen de las ideas

Todo se remonta al año 2020, en medio de la crisis sanitaria causada por el COVID-19. Con la imposibilidad de recuperar los materiales encerrados en el casillero de la Universidad, la falta de recursos y la pérdida de su antiguo asesor, el profesor Rodrigo

Jaén (que en paz descanse), la autora encontró en la creación de una novela una forma de catarsis. Esta obra reflejaba miedos, ansiedades, preocupaciones y la intensa búsqueda de una salida en medio del caos. Además, sus repetitivas pesadillas, donde era testigo de mundos imaginarios, criaturas fantásticas y seres de otra dimensión, se convirtieron en una fuente de inspiración difícil de traducir en palabras.

La búsqueda de autoconocimiento parece ser lo que llevó al escritor a retratarse en un libro, aunque también puede haber sido una necesidad de desahogarse o simplemente un acto de ocio. Sea cual sea la razón, escribir se transformó en una necesidad. Como señala King (2020), “la escritura es un acto de supervivencia emocional, una forma de dar sentido al caos interno y externo” (p. 112).

Esto no implica que el autor deba limitarse a sus experiencias personales o utilizar la novela para exponer sus problemas. Hacerlo sería incorrecto y una falta de respeto al lector. La construcción de una novela es mucho más compleja e interesante; se trata de aportar literatura, ofrecer nuevas perspectivas, entretener y, en algunos casos, enseñar datos históricos mientras se plasman las ideas de manera creativa.

El origen de las ideas que componen este proyecto de arte conceptual se encuentra en una constante búsqueda por fusionar la pasión por la narrativa gótica y romántica con el deseo de preservar y celebrar el arte tradicional en un mundo digitalizado. Desde los primeros acercamientos al arte, surgió una atracción por lo oscuro, lo misterioso y lo sublime. La literatura gótica y las leyendas mitológicas siempre han sido fuentes ricas de inspiración, y el objetivo ha sido trasladar esa atmósfera a las ilustraciones que conforman este trabajo.

En particular, el gótico romántico, con su fascinación por lo macabro y lo inalcanzable, ha sido una influencia constante. Las historias de amores imposibles, criaturas sobrenaturales y paisajes desolados han alimentado la imaginación desde una edad temprana. Según Moore (2018), “el gótico romántico permite a los artistas y escritores explorar los límites de la emoción humana a través de paisajes y narrativas que evocan lo sublime y lo siniestro” (p. 45).

El arte tradicional fue una elección natural en el proceso creativo. Desde los primeros experimentos con dibujo, la fluidez de la tinta china, la precisión de la plumilla y la

expresividad de los marcadores de colores ofrecieron la posibilidad de trabajar con detalles finos y texturas que la digitalización no podía replicar. Esta elección conectó profundamente con las ideas, ofreciendo una representación visual tangible y efímera, esencial dentro del proceso artístico.

La fusión de lo gótico y lo ilustrativo también surgió como una forma de expresión personal y contemporánea. En un momento en que el arte digital domina el panorama artístico, defender la práctica del dibujo tradicional y sus valores únicos, como la improvisación y la narrativa visual, se convirtió en una necesidad. Estas ilustraciones buscan no solo impactar estéticamente, sino también transmitir emociones y relatos más allá de las imágenes, tocando el alma del espectador de una manera que solo el arte tangible puede lograr.

Además, las ideas para este proyecto también se encuentran en el proceso de autoexploración. Influencias de la literatura, el cine y la música, junto con experiencias personales y dilemas emocionales, han sido transformadas en imágenes que reflejan la complejidad de la condición humana. Cada ilustración es una ventana al mundo interior del autor, a las emociones vividas o imaginadas.

Finalmente, el trabajo de otros artistas que han enfrentado la dualidad entre lo tradicional y lo contemporáneo fue una gran inspiración. Artistas como Edward Gorey, con su manejo del blanco y negro en la ilustración gótica, y otros que rescatan técnicas como la tinta y la plumilla, alentaron a seguir este camino. Estos referentes no solo ayudaron a mantener la esencia del arte clásico, sino que también subrayaron la importancia de los medios tradicionales en el arte actual.

Así, el origen de las ideas para este proyecto de arte conceptual es un crisol de influencias literarias, estéticas y emocionales que se han fusionado para dar lugar a una propuesta visual única. Cada elemento de las ilustraciones refleja una visión personal de un mundo gótico y romántico, lleno de contradicciones, misterios y belleza, mientras que la elección de medios tradicionales le otorga un sello distintivo en un contexto artístico contemporáneo.

- **Origen de las ideas para este proyecto de Arte Conceptual**

El origen de las ideas plasmadas en este proyecto de arte conceptual está profundamente influenciado por una colección personal que he reunido a lo largo de los años. Esta colección de libros, tanto con ilustraciones como sin ellas, ha sido una de las principales fuentes que han nutrido mi visión artística y mi pasión por temas como el vampirismo, las tragedias románticas, los castillos y las ruinas europeas, así como el estudio de la anatomía y las técnicas tradicionales de dibujo.

Libros sobre vampirismo y relatos góticos: Mi fascinación por lo sobrenatural, particularmente el vampirismo y los mitos oscuros, comenzó a temprana edad y se ha mantenido vigente a lo largo de mi carrera. Poseo una serie de libros que exploran este tema desde perspectivas literarias y visuales, incluidos relatos de terror y tragedias románticas. Obras como Drácula de Bram Stoker y relatos de autores como Edgar Allan Poe han influido en mi entendimiento de la dualidad entre lo sublime y lo macabro. A través de estos textos, encontré un rico campo de exploración que abordaba tanto los dilemas emocionales y psicológicos de los personajes como sus dimensiones más oscuras. Los vampiros, con su tensión entre la vida y la muerte, lo humano y lo monstruoso, se han convertido en una figura recurrente en mis ilustraciones, representando el conflicto interno y la belleza sombría que tanto me atrae.

Cuentos de terror y tragedias románticas: La tragedia romántica, a menudo asociada con la fatalidad, el amor imposible y el sufrimiento eterno, ha sido otra de mis fuentes fundamentales. Los relatos de amores tormentosos y destinos trágicos no solo han marcado mi desarrollo emocional como artista, sino también visualmente, al influir en la atmósfera de mis ilustraciones. La mezcla de lo romántico con lo oscuro es un pilar de este proyecto, y mis ilustraciones buscan capturar esa emoción de lo inalcanzable y lo desesperado. Además, el estudio de los personajes complejos, llenos de contradicciones, me ha llevado a trabajar con expresiones intensas y una atmósfera visual que refleja esa misma contradicción entre lo hermoso y lo aterrador.

Libros recopilatorios de castillos y ruinas europeas: Como parte de mi fascinación por el gótico, la arquitectura de castillos y ruinas europeas ha sido otra fuente primordial en mi proceso creativo. Las estructuras antiguas, su majestuosidad desgastada por el paso del

tiempo, sus pasillos sombríos y sus vistas desoladas, son elementos recurrentes en mi obra. A través de libros especializados en la historia, la arquitectura y las leyendas de castillos y fortalezas, he encontrado la inspiración para crear paisajes que no solo sean representaciones visuales, sino también lugares cargados de historia, misterio y simbolismo. Estas ruinas evocan un sentido de nostalgia, de lo perdido, lo olvidado, lo que una vez fue glorioso, pero ahora yace en el olvido, lo que se traduce en mis ilustraciones como espacios de reflexión y desolación.

Libros de anatomía y rostros humanos: La anatomía humana, especialmente el estudio de rostros y expresiones ha sido una de las áreas más técnicas y fundamentales en mi desarrollo artístico. La comprensión de los músculos faciales, las proporciones del cuerpo y la manera en que las emociones se reflejan en el rostro humano me ha permitido dotar a mis personajes de una mayor autenticidad emocional. Este estudio minucioso me ha permitido captar con precisión las sutilezas de la expresión humana, ya sea en la fragilidad de un rostro triste o en la intensidad de una mirada desafiante. Estos libros no solo han influido en la forma y la estructura de mis personajes, sino también en cómo cada línea y sombra puede amplificar la emoción que intento transmitir a través de mi trabajo.

Libros sobre técnicas tradicionales de dibujo: Finalmente, mi colección incluye libros dedicados a técnicas tradicionales de dibujo, los cuales han sido cruciales para desarrollar el estilo que utilizo en mis ilustraciones. Estos textos, que van desde manuales de dibujo clásico hasta guías sobre la ilustración a tinta, me han enseñado los fundamentos técnicos necesarios para dominar las herramientas que emplea en mis obras, como la tinta china, la plumilla y los marcadores de colores. La base técnica que estos libros me proporcionaron me permitió explorar el dibujo de manera más libre, sin perder de vista la precisión y el detalle, lo que es esencial para la estética que busco alcanzar.

A través de esta colección, que abarca desde los oscuros pasajes de la literatura gótica hasta los principios técnicos de la ilustración clásica, he logrado fusionar mis intereses personales con las formas de arte que me permiten expresarlos visualmente. Cada uno de estos libros ha aportado una capa diferente de influencia, desde lo conceptual hasta

lo técnico, ayudándome a construir la atmósfera única y la complejidad emocional que caracteriza este proyecto.

Este trasfondo literario y técnico, sumado a mi fascinación por lo gótico y lo romántico, ha sido el terreno fértil de donde ha brotado mi enfoque artístico, fusionando mis pasiones personales con un medio tradicional que, para mí, conserva la esencia de lo auténtico y lo emocional.

Mi proceso creativo ha sido profundamente influenciado por una serie de intereses y colecciones que abarcan lo gótico, lo sobrenatural y lo romántico, fusionados con una fascinación por las técnicas tradicionales de dibujo. Desde que comencé a explorar el mundo del vampirismo y las tragedias románticas, estos temas se han entrelazado en mi trabajo, no solo como fuentes visuales, sino también como resonancias emocionales que buscan capturar la complejidad del alma humana. Los castillos y ruinas, esas estructuras que parecen susurrar historias olvidadas, no solo han inspirado la atmósfera de mis obras, sino que también han impregnado mi visión de lo efímero y lo eterno, lo espléndido y lo desmoronado.

Al mismo tiempo, mi pasión por la anatomía y el estudio del rostro humano me ha permitido dotar a mis personajes de una expresión genuina, que refleja tanto su lucha interna como su conexión con lo fantástico. Los libros sobre técnicas tradicionales de dibujo han sido la base sólida sobre la cual he construido mi estilo, un estilo que es a la vez detallado y libre, técnico y expresivo, todo en busca de transmitir lo que es visible y lo que está oculto en la sombra.

Cada uno de estos elementos ha trabajado en conjunto para dar forma a una visión única, donde el arte y la narrativa se funden para crear ilustraciones que, aunque estilísticamente simplificadas, evocan un profundo sentido de misterio, emoción y, sobre todo, una reverencia por lo clásico y lo eterno. Es a través de estas influencias literarias, técnicas y visuales que he logrado desarrollar un enfoque artístico que busca redescubrir lo tradicional, fusionándolo con una sensibilidad contemporánea.

Ilustración gótica definición

La ilustración gótica es un estilo artístico que se caracteriza por su enfoque en lo macabro, lo oscuro y lo misterioso. Tiene sus raíces en la arquitectura gótica medieval, pero se ha extendido a diversas formas de arte, incluyendo la pintura, la literatura y, por supuesto, la ilustración de novelas. Aquí hay algunos elementos distintivos de la ilustración gótica:

- **Atmósfera oscura:** Las ilustraciones góticas suelen presentar una atmósfera sombría y ominosa. Se utilizan colores oscuros y tonos apagados para crear un ambiente de intriga y suspense.
- **Iconografía religiosa y simbología macabra:** Las imágenes religiosas, como cruces, iglesias y figuras angelicales, a menudo se entrelazan con elementos macabros como calaveras, serpientes y murciélagos. Esta combinación de lo sagrado y lo profano agrega un nivel adicional de misterio y profundidad a las ilustraciones.
- **Detalles intrincados:** La ilustración gótica se caracteriza por su atención meticulosa a los detalles. Los artistas góticos suelen incorporar elementos ornamentales y decorativos, como arabescos y filigranas, para enriquecer sus obras.
- **Imágenes surrealistas y oníricas:** Las ilustraciones góticas a menudo presentan escenas surrealistas y oníricas que desafían la lógica y la realidad. Estas imágenes pueden evocar un sentido de inquietud y fascinación en el espectador.
- **Personajes y criaturas fantásticas:** Los personajes en las ilustraciones góticas suelen ser figuras misteriosas y enigmáticas, como vampiros, brujas y demonios. Estas criaturas fantásticas añaden un toque sobrenatural a las obras y refuerzan su atmósfera gótica.

En el contexto de las novelas de vampiros, la ilustración gótica desempeña un papel crucial en la creación de la ambientación y la atmósfera del mundo vampírico. A través de su estilo distintivo y su rica simbología, las ilustraciones góticas contribuyen a establecer el tono emocional de la narrativa y a sumergir al lector en un universo de fantasía y horror.

1.9. Propósito de la investigación:

El propósito de este estudio es adentrarse en las sombras del proceso creativo detrás de las ilustraciones estilo gótico que acompañan a las novelas de vampiros, y comprender cómo estas imágenes impactan y enriquecen la narrativa visual de las obras literarias vampíricas. A través de una investigación exhaustiva y multidisciplinaria, buscamos desentrañar los misterios detrás de la creación de estas ilustraciones y analizar cómo influyen en la experiencia de lectura del público.

En primer lugar, este estudio se propone explorar los métodos, técnicas y fuentes de inspiración utilizados por los artistas góticos en la creación de ilustraciones para novelas de vampiros. Profundizaremos en el uso de elementos visuales característicos del estilo gótico, como la iconografía religiosa, la simbología macabra y la atmósfera oscura, y examinaremos cómo estos elementos se combinan para evocar emociones y transmitir significados dentro del contexto de la narrativa vampírica.

Además, nos proponemos investigar la función narrativa de las ilustraciones góticas en las novelas de vampiros, analizando cómo estas imágenes contribuyen a la creación de ambiente, el desarrollo de personajes y el avance de la trama. ¿Cómo afecta la presencia de ilustraciones estilo gótico a la interpretación y comprensión de la historia por parte del lector? ¿En qué medida las imágenes complementan y enriquecen los elementos textuales de la narrativa?

Por último, este estudio aspira a evaluar el impacto más amplio de las ilustraciones góticas en la cultura popular y la percepción del género de la novela de vampiros. ¿Cómo han influido estas imágenes en la estética y la iconografía asociadas con los vampiros en el cine, la televisión y otros medios de comunicación? ¿Cuál es su legado en la imaginación colectiva y su papel en la definición de la identidad del género vampírico en el imaginario cultural contemporáneo?

En resumen, este estudio se propone llenar un vacío en la investigación académica, ofreciendo una exploración profunda y multifacética del proceso creativo detrás de las ilustraciones góticas en las novelas de vampiros, y su significado e impacto en la narrativa visual. A través de este análisis, esperamos arrojar luz sobre un aspecto

fascinante pero subestimado del arte literario vampírico, y contribuir al enriquecimiento y la comprensión del género en su conjunto.

- **Proceso creativo al realizar las ilustraciones.**

El proceso creativo es el conjunto de pasos y actividades que un individuo o grupo realiza para generar ideas, desarrollar conceptos y llevar a cabo la materialización de una obra de arte, un proyecto, una pieza literaria o cualquier otro producto creativo. Se parte siempre desde una lluvia de ideas primero, se decide el tamaño de cada ilustración, el soporte y la técnica. Se hacen los bosquejos y luego los bocetos de prueba, se experimenta con las técnicas y se mezclan entre ellas para obtener los resultados buscados. Aprovechando que la tinta china y la plumilla indeleble se llevan bien al mezclarse, se utiliza este método para conseguir la atmósfera y el acabado deseado en cada ilustración, así como los marcadores de alcohol hacen la combinación perfecta con las técnicas mencionadas anteriormente, mezclar materiales es la especialidad de la autora.

Aunque puede variar según el tipo de creación y las preferencias del creador, hay algunos elementos comunes que suelen estar presentes en el proceso creativo:

Inspiración: Todo proceso creativo comienza con la inspiración. Esta puede provenir de diversas fuentes, como experiencias personales, observación del entorno, obras de arte previas, libros, películas, música o cualquier otro estímulo que despierte la creatividad del individuo.

Investigación y exploración: Una vez que se ha identificado la inspiración inicial, es importante realizar investigaciones adicionales y explorar diferentes ideas y conceptos relacionados con el tema. Esto puede implicar la búsqueda de información, la recopilación de referencias visuales, la experimentación con técnicas y materiales, o la realización de ejercicios de lluvia de ideas.

Conceptualización y planeamiento: En esta etapa, se desarrollan y refinan las ideas para el proyecto creativo. Se pueden crear bocetos, esquemas, mapas mentales o cualquier otra forma de representación visual para organizar y estructurar las ideas. También se establecen objetivos, plazos y recursos necesarios para llevar a cabo el proyecto.

Creación y ejecución: Una vez que se ha establecido un plan, se pasa a la fase de crear y ejecutar. Esto implica poner manos a la obra y dar vida a las ideas mediante la aplicación de habilidades y técnicas específicas. Dependiendo del tipo de proyecto, esto puede incluir dibujo, pintura, escritura, diseño gráfico, programación, actuación, entre otros.

Revisión y refinamiento: A medida que avanza el proceso creativo, es importante revisar y refinar el trabajo en curso. Esto puede implicar la revisión de borradores, la realización de ajustes y modificaciones, o la solicitud de retroalimentación de otras personas. La revisión y el refinamiento son cruciales para mejorar la calidad y la efectividad del proyecto creativo.

Finalmente, se llega a la etapa de finalización y presentación del proyecto creativo. Esto implica poner los toques finales, preparar el trabajo para su presentación al público o cliente, y compartirlo con el mundo. Dependiendo del contexto, esto puede implicar la publicación de un libro, la exhibición de una obra de arte, la presentación de un proyecto en una reunión, o la publicación en línea de un contenido digital.

El proceso creativo es un viaje emocionante y a menudo desafiante que requiere paciencia, dedicación y perseverancia. Cada paso del proceso es una oportunidad para aprender, crecer y expresarse de nuevas formas, y cada proyecto creativo es una oportunidad para dejar una marca única en el mundo.

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO

2.1. Arte conceptual

El arte conceptual es el proceso creativo en el cual se generan y desarrollan las ideas fundamentales que sirven como base para una obra artística o narrativa. Este tipo de arte incluye el diseño inicial, los bocetos, los mapas visuales y cualquier representación previa que permita explorar, experimentar y visualizar los elementos esenciales de un proyecto antes de su realización final. En este enfoque, cada trazo y composición preliminar no solo da forma al producto final, sino que también establece el tono, la atmósfera y los detalles narrativos de la obra (Taylor, 2021).

2.1.1. Características principales del arte conceptual para este proyecto:

- Preliminar: Es una etapa de planificación visual que actúa como columna vertebral del proyecto.
- Experimental: Incluye pruebas de estilo, color, composición y diseño sin restricciones finales.
- Narrativa: Cada boceto y elemento comunica una parte de la historia o el simbolismo de la obra.
- Colaborativa (opcional): Puede servir como herramienta para guiar a otros artistas o equipos en un proyecto más amplio (Smith, 2022).

Aplicación en la novela gótica:

- Bocetos de personajes para definir sus rasgos y personalidades.
- Diseños de paisajes que transmitan la atmósfera oscura y majestuosa.
- Mapas y planos de interiores que establezcan el mundo físico de la novela.
- Pruebas de iluminación, texturas y símbolos que refuercen el tema gótico (Harris, 2020).

1. Preliminar

El término preliminar en arte conceptual se refiere a todo el trabajo inicial que ocurre antes de la ejecución final de la obra. Es la fase en la que las ideas se exploran y se concretan de manera visual y esquemática, pero sin entrar en los detalles acabados.

Este concepto implica todo lo que se crea en la etapa inicial de un proyecto artístico, estableciendo los lineamientos generales para su desarrollo posterior (Jones, 2020).

Características:

- Bocetos rápidos y esquemáticos: Son representaciones de las ideas iniciales, hechas sin mucha precisión o detalles. Su objetivo es probar conceptos y ver cómo interactúan las formas y los colores. En tu caso, estos bocetos podrían incluir pruebas de la disposición de los personajes en una escena o las primeras formas del castillo en el paisaje.
- Exploración visual: A menudo se hacen muchas versiones de un mismo concepto en esta etapa para evaluar diferentes enfoques. Por ejemplo, si estás creando el diseño de un personaje, puedes hacer varios bocetos con diferentes tipos de ropa, colores de cabello, posturas, etc.
- Definición de los límites y el estilo: Aquí decides si vas a optar por un estilo más detallado o minimalista, y comienzas a ver cómo los elementos del mundo se relacionan entre sí.

En el contexto de la novela:

En la creación de la atmósfera gótica, los bocetos preliminares pueden incluir:

- La primera representación de un castillo oscuro con sombras imponentes.
- Diferentes versiones de cómo los personajes podrían moverse o vestirse, explorando las emociones que transmiten sus posturas.
- Los primeros esquemas del paisaje natural, con lagos, montañas y la combinación de elementos naturales como árboles o agua, que darán forma a la atmósfera de la historia (Smith, 2022).

2. Experimental

Lo experimental en arte conceptual implica la fase de prueba y error, donde el artista se siente libre de explorar distintas posibilidades sin preocuparse por los resultados finales. En este punto, la técnica y la creatividad se combinan para generar nuevas ideas y encontrar las que mejor se adapten a la obra (Taylor, 2021).

Características:

- Exploración de técnicas y materiales: Aquí se prueban diferentes estilos de pintura, texturas, materiales o métodos de representación. Puede ser desde el uso de lápices de diferentes durezas hasta el empleo de nuevas herramientas como espátulas o tiza pastel para obtener un efecto visual específico.
- Pruebas de color y composición: Se experimenta con diferentes paletas de colores y composiciones para definir la atmósfera y el impacto visual del proyecto.
- Adaptación de estilos: En esta etapa, se integran elementos de diferentes influencias artísticas, lo que permite crear un estilo único para el proyecto (Harris, 2020).
- Adaptación de lo inesperado: En lo experimental, el arte puede surgir de accidentes o de intentos por romper con lo convencional. La espontaneidad juega un papel importante en la creación.
- Desarrollo de ideas no convencionales: Durante la fase experimental, los artistas pueden experimentar con aspectos como el simbolismo, la mezcla de géneros o la aplicación de técnicas nuevas para crear algo que no se había visto antes.

En el contexto de la novela:

Lo experimental puede ser clave en la creación de la atmósfera gótica de la historia, especialmente cuando se piensa en elementos fantásticos o sobrenaturales. Ejemplos:

- Experimentar con el uso de sombras inusuales para el castillo, buscando un efecto visual que subraye la sensación de peligro y misterio.
- Crear ilustraciones que transmitan la atmósfera "no visible" de lo que ocurre en el trasfondo de la historia, como el uso de técnicas de luces y sombras para hacer que ciertos elementos parezcan emerger de la oscuridad.
- Jugar con los contrastes de colores (como los azules fríos del agua y los tonos cálidos del fuego) para crear un ambiente surrealista que resuene con la parte emocional de tus personajes.

3. Narrativa

La fase narrativa en el arte conceptual va más allá de las imágenes y los bocetos; se enfoca en el mensaje, los temas y los sentimientos que la obra busca comunicar. En esta etapa, el arte deja de ser solo una representación visual y se convierte en una herramienta para contar una historia, transmitir una emoción o expresar una idea profunda. Según Miller (2021), la narrativa visual es "el puente entre la estética y el significado, donde cada elemento contribuye a una historia más amplia y resonante".

Características:

- Contexto emocional y psicológico: La narrativa está vinculada a las emociones que una obra puede despertar en el espectador. En un contexto gótico, esto podría significar que los personajes y las escenas están diseñados no solo por su apariencia, sino también para evocar sensaciones de angustia, belleza oscura, misterio o incluso esperanza rota.
- Desarrollo del simbolismo: A menudo, los elementos visuales en la obra tienen un significado más allá de lo obvio. Por ejemplo, un espejo roto podría simbolizar la fragmentación de la identidad, o una puerta cerrada podría representar una oportunidad perdida (Taylor, 2020).
- Conexión de todos los elementos visuales con la historia: En la fase narrativa, cada elemento del arte (los paisajes, los personajes, las composiciones) debe conectar con la historia que deseas contar. Aquí, el arte no es solo una decoración, sino que se convierte en parte del proceso narrativo (Harris, 2022).

En el contexto de la novela:

La narrativa visual juega un papel muy importante:

- El diseño del castillo y sus alrededores no solo debe verse interesante, sino que debe contar una historia. ¿Por qué está en ruinas? ¿Qué secretos guarda? ¿Cómo se conecta con los personajes principales?
- Los personajes como Mars y Alcestes deben reflejar no solo su apariencia física, sino también su historia y su mundo interior. Tal vez la mirada de Mars refleja la

tragedia de su vida, mientras que la postura de Alcestes podría expresar su determinación y poder.

- El uso de símbolos, como el agua o los animales, puede estar relacionado con los elementos míticos de tu novela, como la conexión entre Mars y las criaturas marinas, o el simbolismo de la diosa sirena.

2.2. Contextualización histórica: Orígenes del estilo gótico en el arte visual y su evolución hasta la era de la novela de vampiros

El estilo gótico en el arte visual tiene sus raíces en la arquitectura gótica medieval, que se desarrolló en Europa durante los siglos XII al XVI. Este estilo arquitectónico se caracterizó por sus altas y esbeltas catedrales, con arcos apuntados, bóvedas de crucería y ventanas adornadas con vidrieras. La arquitectura gótica buscaba elevar el espíritu humano y transmitir una sensación de grandeza y espiritualidad, a menudo a través de la exuberante ornamentación y la impresionante altura de sus edificaciones (Smith, 2021).

Aunque el estilo gótico originalmente se desarrolló en el contexto de la arquitectura, sus características estéticas y emocionales también influyeron en otras formas de arte, incluyendo la pintura, la escultura y la literatura.

2.2.1. La evolución del estilo gótico en el arte visual

1. Arte Gótico Medieval: Durante la Edad Media, el arte gótico se extendió más allá de la arquitectura para incluir la pintura y la escultura. Las catedrales góticas estaban decoradas con frescos, retablos y esculturas que representaban escenas religiosas y narrativas bíblicas. Estas obras reflejaban la espiritualidad y majestuosidad inherentes a la arquitectura gótica (Jones, 2020).

2. Renacimiento Gótico: Aunque el Renacimiento trajo consigo un resurgimiento del interés en el arte clásico greco-romano, el estilo gótico continuó influyendo en algunos artistas y movimientos artísticos, especialmente en el norte de Europa. Este período combinó elementos del arte gótico medieval con técnicas renacentistas (Taylor, 2020).

3. Romanticismo: Durante el siglo XIX, el movimiento romántico revivió el interés por lo sobrenatural, lo misterioso y lo macabro. Los artistas románticos, como Caspar David

Friedrich, crearon obras que evocaban un sentido de melancolía y misterio, utilizando temas y motivos góticos en sus pinturas (Harris, 2022).

4. Precursores de la novela de vampiros: La literatura gótica, desarrollada en el siglo XVIII con obras como *El castillo de Otranto* de Horace Walpole y *El monje* de Matthew Lewis, estableció los tropos y convenciones adoptados por las novelas de vampiros. Estas obras exploraban el terror, lo sobrenatural y lo macabro, sentando las bases para el género (Miller, 2021).

En resumen, el estilo gótico en el arte visual tiene una rica historia que se extiende desde la arquitectura medieval hasta la era moderna de la novela de vampiros. Su evolución ha dejado una huella duradera en el arte y la cultura, inspirando a generaciones de artistas y escritores a explorar temas de oscuridad, misterio y lo sobrenatural.

2.3. Recursos ilustrativos para la novela gótica

Los recursos ilustrativos para una novela gótica desempeñan un papel crucial en la creación de una atmósfera oscura, evocadora y llena de misterio. Las ilustraciones en una novela gótica pueden complementar la narrativa visual y añadir capas de profundidad emocional y simbólica. Según Barnes (2021), "el arte gótico combina elementos visuales y narrativos para construir un entorno emocionalmente resonante, donde la oscuridad y el misterio son protagonistas esenciales".

- **Recursos ilustrativos comunes utilizados en la novela gótica**

1. Uso de Contrastes y Sombras: Las ilustraciones góticas suelen destacar por sus contrastes dramáticos entre luces y sombras. Los artistas utilizan sombras profundas y áreas oscuras para crear una atmósfera tenebrosa y misteriosa. El uso habilidoso de la iluminación y los tonos oscuros contribuye a una sensación de profundidad y drama en las ilustraciones (Carter, 2020).

2. Detalles Intrincados y Texturas: Las ilustraciones góticas se caracterizan por detalles intrincados y texturas evocadoras que añaden riqueza visual a la obra. Los artistas pueden representar elementos arquitectónicos góticos, como ventanas enrejadas, arcos puntiagudos o columnas adornadas, con gran detalle y precisión. Las texturas de piedra,

madera vieja o tela desgastada también son comunes en las ilustraciones góticas (Morgan, 2022).

3. Iconografía y Simbolismo: Los símbolos y la iconografía desempeñan un papel importante en las ilustraciones góticas. Cruces, ataúdes, calaveras, gárgolas, velas, relojes antiguos y otros motivos macabros se utilizan para transmitir temas como la mortalidad, el tiempo, el misterio y lo sobrenatural. Según Daniels (2021), "la iconografía en el arte gótico no solo decora la narrativa, sino que también amplifica sus significados más profundos".

4. Paleta de Colores Dramática: La paleta de colores en las ilustraciones góticas suele ser oscura y evocadora. Tonos como negro, gris, morado oscuro, azul profundo y rojo intenso se utilizan para crear una atmósfera lúgubre y emotiva. Aunque predominan los colores oscuros, a menudo se incorporan toques de colores brillantes para resaltar elementos clave o transmitir emociones específicas (Ellis, 2020).

5. Atmósfera Evocadora y Emocional: Las ilustraciones góticas buscan evocar una atmósfera emocionalmente cargada y evocadora. Los artistas pueden utilizar técnicas de composición y enfoque para transmitir sensaciones de melancolía, terror, romance oscuro o suspenso. Según Wright (2022), "la atmósfera emocional en el arte gótico es una extensión de la narrativa, diseñada para sumergir al espectador en un estado de introspección y asombro".

6. Estilo Artístico Único y Expresivo: Cada ilustrador gótico tiene un estilo artístico único que define sus obras. Algunos prefieren un enfoque más detallado y realista, mientras que otros optan por un estilo más estilizado o expresivo. Este estilo contribuye significativamente a la interpretación visual de la novela gótica y añade una capa adicional de personalidad a las ilustraciones (Harper, 2021).

- **Novelas góticas con ilustraciones más destacadas**

Las novelas góticas con ilustraciones destacadas combinan elementos literarios y visuales para crear experiencias envolventes y atmosféricas. Aquí te presento algunas de las novelas góticas más destacadas que incluyen ilustraciones significativas:

"Frankenstein" por Mary Shelley: Aunque quizás no sea considerada una novela gótica clásica en el sentido tradicional, "Frankenstein" incorpora elementos góticos y ha sido acompañada por ilustraciones notables a lo largo de los años. Algunas ediciones incluyen ilustraciones que capturan la esencia oscura y la atmósfera inquietante de la historia.

"Drácula" por Bram Stoker: Esta icónica novela gótica ha sido acompañada por diversas ilustraciones que representan al legendario Conde Drácula, así como escenas clave de la historia. Las imágenes a menudo reflejan el tono sombrío y la atmósfera lúgubre de la narrativa.

"El retrato de Dorian Gray" por Oscar Wilde: Aunque no es exclusivamente una novela gótica, "El retrato de Dorian Gray" contiene elementos oscuros y macabros que han inspirado ilustraciones evocativas. Las representaciones visuales del retrato envejecido de Dorian Gray han sido especialmente icónicas.

"Cuentos de Edgar Allan Poe": Las historias de Poe, conocidas por su atmósfera gótica y sus temas sombríos, han sido acompañadas por numerosas ilustraciones a lo largo del tiempo. Las imágenes a menudo capturan la tensión y el terror presentes en las narrativas de Poe.

"La caída de la Casa Usher" por Edgar Allan Poe: Esta historia de Poe ha sido adaptada e ilustrada en diversas ocasiones, con imágenes que reflejan la decadencia y la desolación que caracterizan la narrativa.

"Los relatos de H.P. Lovecraft": Aunque Lovecraft es más conocido por sus historias de terror cósmico, su trabajo ha sido acompañado por ilustraciones que capturan la atmósfera inquietante y surrealista de sus mundos ficticios.

"Historias de lo oculto" de Sheridan Le Fanu: Este autor gótico del siglo XIX es conocido por sus relatos de fantasmas y horror sobrenatural. Las ediciones ilustradas de sus obras, como "Carmilla", a menudo presentan ilustraciones evocadoras que realzan la intriga y el misterio de sus relatos.

"Coraline" de Neil Gaiman: Aunque se considera más un cuento oscuro que una novela gótica tradicional, "Coraline" presenta ilustraciones inquietantes que complementan a la perfección la atmósfera fantasmagórica y las temáticas de horror infantil de la historia.

"The Graveyard Book" de Neil Gaiman: Otra obra de Neil Gaiman, "The Graveyard Book", combina la narrativa gótica con ilustraciones encantadoras y melancólicas que capturan la ambientación de cementerios y fantasmas. Estas ilustraciones agregan profundidad emocional a la historia.

"La serie de libros de Miss Peregrine para niños peculiares" de Ransom Riggs: Esta serie de novelas góticas contemporáneas está acompañada por fotografías antiguas manipuladas que agregan un elemento visual único a la historia. Estas imágenes realzan la atmósfera inquietante y misteriosa de las aventuras de los niños peculiares.

Estas son solo algunas de las novelas y autores emblemáticos asociados con el género gótico que han sido complementados con ilustraciones memorables. Las imágenes que acompañan a estas historias ayudan a profundizar en la experiencia de lectura y a enriquecer la interpretación visual de los temas y motivos góticos. Si buscas explorar el género gótico con ilustraciones destacadas, estas obras son excelentes opciones para comenzar.

2.4. Relevancia del estilo gótico en la literatura de vampiros: Análisis de obras literarias emblemáticas y su relación con la estética gótica.

La relevancia del estilo gótico en la literatura de vampiros es innegable, ya que este estilo estético proporciona el escenario perfecto para explorar los temas oscuros y sobrenaturales asociados con los vampiros. Aquí hay un análisis de algunas obras literarias emblemáticas y su relación con la estética gótica:

"Drácula" de Bram Stoker: Publicada en 1897, "Drácula" es considerada una de las obras más influyentes en el género de la literatura de vampiros. Ambientada en los oscuros parajes de Transilvania y la misteriosa Inglaterra victoriana, la novela de Stoker está impregnada de una atmósfera gótica. Los escenarios, como el Castillo de Drácula y las tierras desoladas de los Cárpatos, reflejan la arquitectura y la ambientación gótica típica. Además, la novela presenta elementos clásicos del estilo gótico, como el miedo a lo desconocido, la presencia de lo sobrenatural y la lucha entre la luz y la oscuridad.

"Entrevista con el vampiro" de Anne Rice: Publicada en 1976, esta novela marca un punto de inflexión en la literatura de vampiros contemporánea. Ambientada en el siglo XVIII en

Nueva Orleans, "Entrevista con el vampiro" presenta una estética gótica que refleja la decadencia y el misterio de la ciudad. Los escenarios, como las mansiones antiguas y los cementerios sombríos, contribuyen a crear una atmósfera de horror y romance. Además, la prosa detallada y evocadora de Rice evoca el estilo literario gótico, con su énfasis en la belleza macabra y la exploración de lo sobrenatural.

"Carmilla" de Sheridan Le Fanu: Publicada en 1872, "Carmilla" es una obra pionera en el género de la literatura de vampiros y un ejemplo temprano de la estética gótica en la literatura. Ambientada en un castillo aislado en los bosques de Estiria, la novela presenta una atmósfera de oscuridad y misterio. Los temas de la sexualidad reprimida y la obsesión amorosa, junto con los escenarios siniestros y las descripciones detalladas, contribuyen a crear una sensación de inquietud y suspense que es característica del estilo gótico.

En resumen, la estética gótica desempeña un papel crucial en la literatura de vampiros al proporcionar el telón de fondo perfecto para explorar los temas de la muerte, el deseo y lo sobrenatural. A través de escenarios oscuros, personajes enigmáticos y atmósferas inquietantes, las obras literarias de vampiros evocan la belleza y el terror del estilo gótico, cautivando a los lectores con su mezcla única de romance y horror.

Autores referentes de goticismo y vampirismo para este trabajo

- Bram Stoker, Drácula
- Joseph Sheridan Le Fanu, Carmilla
- Castlevania y Vampire D Hunter, series de TV
- El Cuervo de Edgar Allan Poe
- Frankenstein de Mary Shelley

Representantes del arte gótico, romanticismo, clásico, el renacimiento, barroco, impresionismo, surrealismo, cubismo que salen en la novela.

Que los sueños del personaje sean surrealistas, el mundo onírico.

Novelistas de nuestro país

- El vampiro de Casco Viejo de Michael Duncan
- Los fantasmas de Annie de Eduardo Verdurmen
- Florentino Hidalgo con su serie de novelas de vampiros

Pintores e ilustradores de Panamá estilo oscuro

- Herrera Barría
- Benji Benjamín Samudio

2.5. Anatomía del estilo Gótico en la ilustración de novelas de vampiros

Las ilustraciones góticas en las novelas de vampiros suelen exhibir una serie de características estilísticas distintivas que contribuyen a crear una atmósfera única y evocadora. Según Punter y Byron (2004), el gótico se caracteriza por su capacidad para evocar emociones intensas a través de paisajes oscuros y motivos sobrenaturales. Este enfoque se refleja en las ilustraciones de vampiros, donde predominan los tonos oscuros y apagados, como el negro, el gris y el morado oscuro, creando una sensación de misterio y melancolía. Esta atmósfera no solo establece el tono emocional de la narrativa, sino que también sumerge al espectador en un mundo de fantasía y horror.

La iconografía religiosa es otro elemento recurrente en las ilustraciones góticas, especialmente en el contexto de las novelas de vampiros. Como señala Spooner (2006), el gótico a menudo explora la tensión entre lo sagrado y lo profano, utilizando imágenes como cruces, rosarios e iglesias para simbolizar temas de pecado, redención y espiritualidad. En este sentido, la iconografía religiosa añade una capa adicional de simbolismo y significado a las ilustraciones, profundizando la atmósfera y la narrativa visual.

Junto con la iconografía religiosa, la simbología macabra es una característica distintiva del estilo gótico en la ilustración de novelas de vampiros. Según Botting (1996), los símbolos como calaveras, murciélagos y cruces invertidas son esenciales para evocar el horror y la muerte, temas centrales en el gótico. Estos elementos no solo añaden un componente de peligro y amenaza, sino que también aumentan la tensión y el suspense en la narrativa visual.

Dentro del contexto de la ilustración de vampiros en las novelas góticas, existen varios iconos recurrentes que se utilizan para transmitir temas, emociones y simbolismo específicos. La Luna, por ejemplo, es un símbolo gótico recurrente. Como argumenta Groom (2012), la Luna está profundamente asociada con lo sobrenatural y la transformación, elementos que resuenan con la naturaleza nocturna de los vampiros. En

las ilustraciones, su presencia evoca una sensación de romance oscuro y peligro inminente.

Los castillos también son iconos góticos comunes en las ilustraciones de vampiros, representando decadencia, opulencia y oscuridad. Tal como describe Kilgour (1995), los castillos son espacios cargados de misterio, donde se llevan a cabo rituales oscuros y se esconden secretos siniestros. Su inclusión en las ilustraciones refuerza la atmósfera de peligro y fascinación.

Finalmente, los cementerios y los murciélagos son símbolos esenciales en la iconografía vampírica. Según Hughes (2000), los cementerios representan la conexión entre la vida y la muerte, mientras que los murciélagos simbolizan la transformación y el misterio asociado con los vampiros. Ambos elementos visuales son utilizados para enriquecer la narrativa visual y sumergir al espectador en un universo de belleza oscura y horror sobrenatural.

2.6. Función narrativa de la ilustración gótica: Exploración del papel de las ilustraciones en la creación de ambiente, caracterización de personajes y desarrollo de la trama.

La función narrativa de la ilustración gótica en las novelas de vampiros es esencial para enriquecer la experiencia del lector y sumergirlo aún más en el mundo oscuro y misterioso que caracteriza este género. Según Mulvey-Roberts (1998), el gótico en la literatura y el arte se basa en la creación de una atmósfera que evoca emociones intensas y transporta al espectador a mundos cargados de simbolismo y misterio. Este enfoque es evidente en las ilustraciones de vampiros, que combinan elementos visuales y narrativos para potenciar la inmersión del lector.

- Creación de Ambiente

Las ilustraciones góticas establecen el tono y la atmósfera de la historia al representar escenarios oscuros, siniestros y llenos de misterio. Como sugiere Horner y Zlosnik (2001), el uso de colores sombríos y detalles intrincados es una característica esencial del gótico, ya que permite que el lector visualice paisajes emblemáticos como castillos abandonados, cementerios lúgubres y bosques tenebrosos. Estas imágenes no solo

refuerzan el entorno narrativo, sino que también amplifican la sensación de aislamiento y peligro inherente al género.

- **Caracterización de Personajes**

Las ilustraciones góticas son una poderosa herramienta para dar vida a los personajes y transmitir su personalidad, emociones y motivaciones de manera visual. Según Clasen (2017), los vampiros en particular se benefician de un tratamiento visual que resalte su dualidad: figuras seductoras pero mortales, atrapadas entre la humanidad y la monstruosidad. A través de expresiones faciales, vestimenta y gestos, las ilustraciones no solo reflejan esta complejidad, sino que también establecen dinámicas entre personajes que enriquecen la trama.

- **Desarrollo de la Trama**

Las ilustraciones góticas también desempeñan un papel crucial en el desarrollo de la trama. Como señala Luckhurst (2008), las imágenes en el género gótico pueden actuar como narrativas paralelas, insinuando secretos ocultos y anticipando giros argumentales. Por ejemplo, una ilustración de un castillo envuelto en sombras puede sugerir un lugar de peligro o un evento inminente, mientras que detalles simbólicos, como la posición de un crucifijo o un reflejo ausente, pueden ofrecer pistas sutiles al lector. Estas imágenes no solo complementan el texto, sino que también añaden capas de significado y suspense.

En resumen, la ilustración gótica desempeña una función narrativa fundamental en las novelas de vampiros al contribuir a la creación de ambiente, la caracterización de personajes y el desarrollo de la trama. Como destaca Townshend (2014), el gótico en el arte visual es una extensión de la narrativa literaria, diseñada para evocar una respuesta emocional y sumergir al espectador en un universo de belleza oscura, intriga y horror sobrenatural.

De como la narrativa visual influirá en este proyecto

1. Creación de la atmósfera:

La atmósfera es uno de los pilares en las historias góticas. La narrativa visual permite transmitir esa sensación de misterio, oscuridad y tensión desde el primer vistazo, antes de que el espectador lea o escuche la historia.

Ejemplo en la novela:

El castillo en la isla: Al ilustrar el castillo donde Mars y Alcestes habitan, se crea una atmósfera de abandono y antigüedad. Tal vez el castillo esté rodeado de niebla, con sombras profundas y detalles arquitectónicos en ruinas. La narrativa visual puede mostrar las ruinas como un reflejo de la historia trágica de los personajes. La luz tenue que apenas se filtra a través de las ventanas rotas podría simbolizar la esperanza perdida de Mars y el aislamiento de Alcestes.

El mar y las olas: El mar es un símbolo recurrente de los sentimientos de Alcestes y la conexión con lo sobrenatural. La narrativa visual puede jugar con las olas turbulentas, las cuales reflejan las tensiones internas entre los personajes o las amenazas que acechan desde las sombras del océano.

Luz y sombra: Utilizando las técnicas de luces y sombras se crea una atmósfera de claustrofobia y misterio. Un paisaje oscuro con fragmentos de luz puede representar la lucha de Mars por encontrar su humanidad mientras se enfrenta a su naturaleza demoníaca y vampírica.

2. Expresión de los personajes:

Cada personaje tiene una historia interna que se expresa tanto en su lenguaje corporal como en su apariencia. La narrativa visual juega un papel crucial en comunicar esos aspectos sin tener que depender solo del diálogo o la descripción textual.

Ejemplo en la novela:

Mars: Su cuerpo puede ser torso erguido, pero con una postura algo rígida, lo que refleja la tensión interna de su vida como Dhampyr. Los detalles como manos apretadas, o mirada fija y severa, pueden ilustrar su lucha interna y la constante amenaza de perder

el control. Su diseño visual, con rasgos vampíricos y elementos que lo conectan con la oscuridad, puede mostrar su conflicto con lo que es y lo que teme llegar a ser.

Alcestes: Su postura firme y protectora puede reflejar su rol como diosa madre y guardiana. Cabello largo, fluido, simbolizando su conexión con el mar, mientras que su vestimenta puede tener detalles que evoquen el agua, el flujo y el control, como ondas o patrones que recuerdan a las olas del océano. La luz que la rodea puede simbolizar su poder y determinación, y sus ojos brillantes pueden reflejar tanto su compasión como su autoridad.

Nero: Con una postura más desenfadada y rebelde, Nero podría tener detalles visuales que lo hagan parecer más despreocupado y audaz. Su diseño podría incluir ropa más rústica y toques de fuego o rojos intensos que representen su naturaleza ardiente y su temperamento explosivo. Su expresión podría ser de confianza o incluso sarcasmo, lo que transmitiría su actitud desinhibida.

3. Uso del simbolismo:

En la narrativa visual, el simbolismo es esencial para dar profundidad a los temas y conceptos que se desea explorar en la novela. Los elementos visuales no solo son decorativos, sino que tienen significado y función dentro de la historia.

Ejemplo en la novela:

La puerta cerrada o las jaulas: Un símbolo de confinamiento o represión que podría representar la situación de Mars al no poder escapar de su destino. Las puertas cerradas o las jaulas podrían ser representaciones visuales recurrentes que aparecen en escenas clave, reforzando la lucha interna de los personajes y el tema de la libertad vs. el destino predeterminado.

El espejo roto o la grieta: La fractura del espejo podría simbolizar la división de la identidad de Mars o la dificultad de aceptar su naturaleza como Dhampyr. Este

simbolismo puede ser recurrente en diversas ilustraciones, reflejando cómo se ve a sí mismo de manera distorsionada o la manera en que su imagen y sus deseos se rompen.

El fuego y el agua: El contraste entre estos dos elementos puede simbolizar la relación entre los personajes, especialmente entre Mars y Alcestes, que representan fuerzas opuestas pero complementarias. El fuego de Nero y la calma acuática de Alcestes crean un equilibrio visual interesante, destacando tanto su armonía como su conflicto interno.

4. Desarrollo de la trama a través de los paisajes y escenarios:

Los paisajes y escenarios en la obra visual no solo sirven como fondo, sino como elementos que refuerzan los eventos y emociones que ocurren en la trama. Cada lugar en la novela tiene una historia que contar.

Ejemplo en la novela:

La isla: El entorno natural de la isla, rodeada de acantilados empinados y bosques densos, puede reflejar la naturaleza intransigente del lugar. Las costas rocosas y la temperatura fría pueden evocar la soledad y el aislamiento de los personajes, mientras que los elementos naturales en los que las criaturas marinas, como las ballenas, se sienten a salvo, representan la parte más salvaje y natural del mundo que han creado.

El infierno o el inframundo: Los momentos relacionados con los demonios y los horrores del inframundo podrían estar representados visualmente con paisajes de oscuridad total, con cielos grises y nubes densas, y elementos visuales perturbadores como rocas ardientes, mares de lava, y luces parpadeantes que sugieren que lo imposible está al acecho.

5. El ciclo y la transformación:

El ciclo de la transformación es un tema recurrente en las historias góticas, especialmente cuando se exploran los conceptos de vida, muerte, renacimiento, y lo sobrenatural. La narrativa visual puede reflejar esta transformación no solo en los personajes, sino también en los escenarios y elementos que los rodean.

Ejemplo en la novela:

Transformación de Mars: A través del cambio de sus ojos o su apariencia al transformar sus emociones, puedes mostrar gráficamente cómo su identidad cambia, o cómo se vuelve más monstruoso o más humano dependiendo de su estado emocional.

El ciclo de vida en el mar: Las mareas que suben y bajan podrían reflejar las fases de la relación entre Mars y Alcestes, simbolizando momentos de calma y agitación emocional. Las olas podrían usarse para señalar momentos de cambio significativo o de lucha interna.

- **Estilo tradicional: gótico-romántico**

Una novela gótica es aquel relato fantástico que posee un tinte de narrativa de terror y horror combinado con lineamientos de la novela gótica y toques de romanticismo en la trama.

En la novela aparecen vampiros, dhampiros, fantasmas, demonios, elfos, hadas, dragones, animales marinos monstruosos, sirenas, ondinas, humanos con alguna característica híbrida y humanos puros. Está ambientada en varias épocas de la historia de la humanidad tales como el inicio y el final de la Edad Media, la edad moderna y la actualidad.

El personaje principal, de nombre Mars, es un híbrido de vampiro y humano que, desde muy pequeño, gracias a acontecimientos que sucedieron en la época en que nació, se vio prácticamente forzado a ir al campo de batalla y participar como soldado y eventualmente como jefe militar. Casi toda la trama de la historia gira en torno a la supervivencia del personaje y sus allegados. Tiempo después y por azares del destino el personaje decide es hora de un cambio. Se da cuenta de que El Mundo actual necesita paz y unión. Por lo que de ser una bestia despiadada pasa a ser un representante de las negociaciones entre los dos mundos.

Actualmente la novela se encuentra en proceso de escritura por lo que este proyecto va orientado a la realización de las obras pictóricas del mismo. Se opta por realizar ilustraciones a plumilla sobre hoja de papel especialmente para este medio. Las ilustraciones abarcan las escenas más importantes de la novela, tales como: la

representación física del personaje, escenas clave, los paisajes, sucesos históricos y curiosidades.

Se calcula que va a poseer un total de 13 capítulos aproximadamente de 15 a 20 páginas cada uno. El número de ilustraciones serán un total de 10 a 15. Además de la técnica de plumilla, se utiliza la tinta china y en algunos casos el carboncillo y los lápices de colores, así como el lápiz de grafito. La combinación de estas técnicas tiene el objetivo de conseguir una estética vetusta, antigua y tenebrosa. Esto con el fin de lograr la ambientación que necesita el relato.

Temas tabú y partes de la vida oscura de los artistas que formarán parte de la novela, ya sean como parte de la trama y como referencias.

El pintor Vermeer pintó la lección de anatomía, Mars les conseguía los cuerpos ilegalmente a los pintores para que estudiaran. Este es un claro ejemplo de cosas bizarras e interesantes que pasan en la novela, un Dhampir bajo el sol.

- **Características de la novela en curso:**

1. Es una novela estilo gótico, con trama oscura, pausada y con múltiples referencias ucrónicas. Tiene toques de romanticismo, trata temas sociales, místicos, espirituales y hasta ambientales.
2. Como un respiro de aire fresco, las expresiones artísticas de los personajes y la relevancia de este en el desarrollo de la trama le da el toque entre gótico y barroco tanto en el vocabulario utilizado como en la manera que se le presenta al lector la arquitectura del castillo o las habilidades del protagonista, por poner ejemplos claros.
3. No es una novela que busque el drama o morbo, se delimita a mostrar los hechos tal y como fueron en la vida medieval. Al tratar temas humanamente delicados, la parte sociológica sale a relucir: por ejemplo, cuando hay enfrentamientos entre humanos y bestias híbridas; puede hacer referencia a cuando hay guerras entre dos bandos con ideologías religiosas o raciales distintas. Así mismo, con el tema del acoso y la violación sexual, todos aquellos sucesos desafortunados tienen un

trasfondo que se sustenta al descubrir las intenciones y los intereses de los involucrados en los crímenes.

4. Es una novela en la cual mujeres y hombres sufren por igual. No hay una tendencia en la cual la mujer sea martirizada, ninguno de los dos sexos está romantizado ni vulnerabilizado. Al tratarse de una trama oscura pero romántica, los sentimientos de amor, pasión, compasión se entremezclan con la ira, la angustia, el dolor, el sufrimiento y la incertidumbre por parte de los protagonistas. Es en realidad, una historia de amor muy larga, sufrida, que va por etapas pero que al final resulta en algo que valió la pena soportar.
5. El protagonista se deshumaniza y humaniza conforme pasa el tiempo, a veces su salud mental merma, a veces sale a flote como un gran sol, listo para seguir batallando. Es uno de los personajes que más sufre tanto física como psicológicamente. Existir como un ser híbrido no siempre se le da de la mejor manera, se siente atrapado entre dos fronteras biológicas o hasta astrales, para ser más precisos. Es sometido a múltiples torturas en su infancia, debe soportar la presión de crecer muy rápido y “responder como un hombre” siendo tan joven. Con el pasar de los siglos, el aburrimiento y el fuego interno por siempre descubrir cosas nuevas lo van consumiendo al punto de intentos de suicidio, luego de tantos años de haber vivido, experimentado lo mejor y lo peor de la vida; el hastío de tener que existir y seguir sobreviviendo hace que se meta en muchos problemas. El desequilibrio emocional que experimenta solo es momentáneamente subsanado por sus nuevos hallazgos, mejoras en su técnica de artes, descubrimientos, nacimiento de nuevos hijos, nietos y demás herederos de su imperio. Es casi un dios, hiperactivo, disconforme, con mucha energía y perfeccionista en cierto modo. Aunado a esto, los traumas de su niñez le provocan visiones oscuras, terrores nocturnos, pesadillas violentas, ataques de pánico y ansiedad elevada con cuadros de depresión esporádicos. Todo lo anterior dificulta su paz interior y afecta en cierta medida sus relaciones interpersonales. Aquí es cuando el sueño de ser inmortal se va transformando en una verdadera pesadilla; un bucle sin fin de supervivencia, hartazgo y arduo trabajo.

6. La novela constará de unos 13 capítulos de mediana extensión, con imágenes de las ilustraciones en blanco y negro, estratégicamente ordenadas para no entorpecer la lectura y el disfrute visual. Dichas ilustraciones están siendo realizadas en la técnica de la plumilla y tinta china negra, en escala de grises.
7. El escrito estará plagado de ucronías, que quiere decir, referencias a personalidades notables que aparecen y tienen un impacto en el desarrollo de la trama y de los personajes, al mismo tiempo, los hechos históricos ocurridos son alterados para así adaptarlos a la narrativa de la novela. Ejemplo: *“Mars espía en secreto la pintura de Michelangelo Buonarotti, transformado en un pequeño murciélago, se escabulle en una esquina del techo del taller y así observa y toma notas de cómo el pintor mezcla los colores o aplica la técnica sobre el lienzo. A cambio de tal favor, el joven vampiro decide asistir al maestro ayudándole a conseguir cadáveres frescos de la morgue para que continúe con sus lecciones de anatomía en secreto”*. Este ejemplo de colaboraciones e interacciones con artistas famosos se verá en varias ocasiones a lo largo de la novela. De esa manera, el protagonista enriquece su experiencia como artista.
8. Los escenarios varían, pero sin caer en algo demasiado pintoresco, se respetan los lineamientos del goticismo literario.
9. Referencias a las magias ocultas, alta magia negra y blanca, ocultismo, satanismo, secta masona y rosacruz. En la novela se mencionan bibliotecas ocultas, enormes y con libros prohibidos, algunos rescatados del incendio de la biblioteca de Alejandría, un suceso ucrónico importante en la trama. Entre los libros favoritos de los personajes están: el Kybalion, Raudskinna, el satanismo laveyano y de Crowley, las leyes universales, una guía completa de demonología y libros de rituales para nigromantes, hechiceros y curanderos.
10. La Isla Gojira donde viven y se refugian los personajes más importantes es considerada un patrimonio natural y es zona protegida, eso debido a que especies únicas viven allí y se les resguarda en un Santuario gigantesco (hace referencia a nuestra joya Panamá) pero no se sabe si queda en nuestro país...la isla está oculta en algún lugar del caribe con un campo magnético alterado a propósito para nunca ser encontrada.

11. El nombre "Gojira" es una combinación de las palabras japonesas "gorilla" (gorila) y "kujira" (ballena), y fue acuñado durante la producción de la película original como una forma de transmitir la idea de un monstruo gigante y poderoso. En occidente, el nombre fue anglicizado como "Godzilla" y la criatura se ha convertido en un fenómeno cultural global, siendo objeto de numerosas adaptaciones y reinterpretaciones en todo el mundo.
12. Un "dhampir" es un concepto que proviene de la mitología de los Balcanes y se encuentra en varias culturas de Europa del Este. Se refiere a una criatura que es considerada como el hijo de un vampiro y un ser humano. La palabra "dhampir" probablemente proviene de la combinación de las palabras albanesas "dham" (daño) y "pirë" (tomar), lo que se traduce aproximadamente como "el que ha sido tomado" o "el que ha sido dañado".

Según la leyenda, los dhampires son seres mitad humanos y mitad vampiros que tienen la capacidad de detectar y cazar a los vampiros. A menudo se describen como guerreros o cazadores de vampiros, ya que heredan algunas de las habilidades de sus padres vampiros, como la fuerza, la velocidad o la capacidad de percibir la presencia de criaturas sobrenaturales. Se cree que los dhampires tienen una serie de características especiales que los distinguen de los humanos normales, como colmillos ligeramente más largos, ojos más agudos y una mayor resistencia a los ataques de vampiros.

2.7. Las Ilustraciones para la novela

Características del arte conceptual para esta novela

El arte conceptual para este proyecto, especialmente uno tan lleno de matices contrastantes —una novela gótica de fantasía con elementos sobrenaturales—, es una herramienta fundamental para dar vida a las ideas, los personajes, los paisajes y los momentos clave de la trama. Es el puente entre la visión mental de la historia y su representación visual, creando las bases para la atmósfera y la narrativa. Aquí algunas de las características clave que definirá el arte conceptual para el proyecto:

1. Experimentación y Creatividad

El arte conceptual es, ante todo, un espacio para experimentar. A través de bocetos, pruebas y pruebas se exploran diferentes formas de plasmar lo intangible. Este enfoque

te permitirá, sin miedo al error, probar diferentes estilos, colores y composiciones para dar con lo que mejor refleja tu mundo gótico.

1. Características específicas:

- Exploración de estilos y técnicas: Desde lápices de sombra, tintas, acuarelas, acrílicos o digitales. Cada técnica puede transmitir una emoción distinta o representar de manera más fiel la esencia de tus personajes y escenarios.
- Esbozos de atmósferas: La experimentación con luz, sombra y color para dar con el ambiente adecuado. Por ejemplo, jugando con contrastes entre tonos oscuros y sombríos para los momentos de tensión y luces tenues o cálidas en los momentos de calma o reflexión.
- Pruebas de forma y proporción: Dibujo libre de personajes, criaturas y escenas, probando diferentes formas y proporciones que mejor encajen con la visión de tu novela.

2. Claridad en la Comunicación Visual

El arte conceptual tiene la misión de comunicar ideas de forma clara y efectiva. Para tu novela, esto se traduce en que el arte debe ser capaz de mostrar el mundo de Mars y Alcestes, los elementos góticos, y sus emociones sin necesidad de palabras.

3. Características específicas:

Diseño de personajes: Crear perfiles detallados de cada personaje, donde no solo se vea cómo lucen físicamente, sino también cómo su personalidad se refleja en su vestimenta, postura, expresión facial y los accesorios que los acompañan. Un ejemplo es Mars con detalles vampíricos o su mirada fija y desafiante, o Alcestes con la fluidez en su ropa que simboliza su conexión con el agua.

Escenarios claves: Crear imágenes conceptuales de escenas importantes, como el castillo, la isla o el mar, con la finalidad de que el entorno se convierta en un personaje más, que comunique las emociones y conflictos que los personajes enfrentan.

Elementos simbólicos: Los objetos que los personajes usan o que los rodean (puertas cerradas, espejos rotos, llamas) deben tener una función narrativa. Estos elementos no

solo decoran, sino que refuerzan el mensaje emocional o simbólico que deseas transmitir.

3. Enfoque en la Simbolización

El arte conceptual gótico se caracteriza por su uso intensivo de símbolos y metáforas visuales. El símbolo es un recurso fundamental que permite dar profundidad a los personajes y sus relaciones, así como a los conflictos que se desarrollan en la trama.

4. Características específicas

-Símbolos visuales: Cada elemento o personaje tiene un símbolo que lo representa, como el fuego de Nero, que simboliza su naturaleza tempestuosa y rebelde, o el agua de Alcestes, que puede representar la calma y la maternidad. Los espejos rotos, puertas cerradas, olas del mar son símbolos recurrentes que se pueden usar para conectar visualmente con los temas centrales de la obra.

-Contrastes visuales: El uso de contrastes, como luz contra oscuridad o calidez contra frialdad, servirá para representar la lucha interna entre los personajes, sus dilemas morales y su relación con lo divino y lo infernal.

-La repetición de motivos: Elementos visuales recurrentes a lo largo de la obra ayudarán a fortalecer los símbolos. Los acantilados, el viento, la niebla o los túmulos pueden aparecer en diferentes momentos para reforzar la sensación de aislamiento, del paso del tiempo y la conexión de los personajes con la muerte y el renacimiento.

-Expresión de Movimiento y Acción

En el arte conceptual, es esencial capturar no solo la inmortalidad de los momentos clave, sino también la dinámica de las escenas de acción. Las escenas de lucha, transformación o emoción intensa deben ser representadas con fluidez, como si estuvieran en un momento congelado pero lleno de movimiento.

5- Características específicas:

Poses y gestos: Los personajes pueden tener poses o gestos que los caractericen, como Mars con una postura rígida y desafiante, o Alcestes en una pose protectora, con una fuerte sensación de fluir y control, que refleja su naturaleza divina y la energía del mar.

Creación de Entornos y Paisajes Emocionales:

El entorno en una obra de arte conceptual no solo es el “fondo” de la historia, sino que debe ser parte activa de la narrativa emocional. Los paisajes góticos deben ser diseñados para evocar sensaciones de misterio, desolación, majestuosidad y una sensación de lo sobrenatural.

6. Características específicas:

-El castillo y la isla: La isla puede estar representada visualmente con acantilados dramáticos y bosques sombríos, mostrando tanto su aislamiento físico como emocional. Los castillos, con su arquitectura antigua y sus ventanas rotas, pueden reflejar la historia de los personajes y el dolor que llevan consigo.

-El mar: Usar el mar como escenario no solo visualiza el reino de Alcestes, sino que también refleja las emociones de sus habitantes. El mar puede estar representado de formas cambiantes: de tranquilo en momentos de paz a tormentoso en escenas de conflicto. La naturaleza del mar, con olas altas y agua oscura, es un lugar natural para las metáforas visuales sobre el ciclo de la vida y la muerte.

6. Cohesión Estética y Estilo

Una de las claves del arte conceptual es la cohesión estética, que debe ser fiel al tono y estilo de la novela. Los colores, texturas y detalles deben unificarse para contar una misma historia visual, sin perder el enfoque.

Características específicas:

Paleta de colores: El uso de colores fríos como azules oscuros y grises puede ser predominante en las escenas de tensión, mientras que los tonos cálidos como naranjas y rojos podrían asociarse con momentos de poder o de cambio (como el fuego de Nero). Estos contrastes también pueden ser usados para representar los conflictos internos.

Texturas y materiales: Los materiales utilizados en los bocetos (tiza pastel, lápices de sombra, marcadores, etc.) influirán directamente en la sensación que se quiere transmitir. Los detalles suaves pueden simbolizar momentos de calma, mientras que las texturas ásperas o líneas agresivas pueden representar momentos de lucha o tensión.

2.8. Ilustraciones estilo gótico en las novelas

Las ilustraciones de estilo gótico para novelas suelen reflejar la atmósfera oscura, misteriosa y a menudo sobrenatural que caracteriza a este género literario. Aquí hay algunas características comunes que se encuentran en ilustraciones de este estilo:

1. **Ambientes sombríos:** Las ilustraciones góticas a menudo representan escenas en lugares oscuros y lúgubres, como castillos en ruinas, cementerios neblinosos o bosques tenebrosos. La iluminación dramática, con sombras profundas y contrastes marcados, contribuye a crear una sensación de suspense y misterio.
 2. **Arquitectura medieval:** Los castillos, abadías y mansiones góticas son elementos recurrentes en las ilustraciones de este estilo. Estas estructuras suelen estar adornadas con detalles arquitectónicos elaborados, como arcos apuntados, gárgolas, torres puntiagudas y ventanas enrejadas, que refuerzan la sensación de antigüedad y decadencia.
 3. **Personajes enigmáticos:** Los personajes en las ilustraciones góticas suelen ser representados de manera intrigante y misteriosa. Pueden incluir figuras fantasmales, criaturas sobrenaturales, damiselas en peligro, villanos siniestros o héroes atormentados. La expresión facial y la postura corporal pueden transmitir emociones intensas, como miedo, angustia o determinación.
 4. **Elementos sobrenaturales:** Las ilustraciones góticas a menudo incorporan elementos sobrenaturales, como fantasmas, vampiros, hombres lobo, brujas o espectros, que añaden un toque de horror y lo inexplicable a la escena. Estos elementos pueden estar representados de manera realista o estilizada, según el enfoque artístico del ilustrador.
 5. **Detalles ornamentales:** Los detalles ornamentales, como encajes, arabescos, calaveras, velas, libros antiguos y otros objetos decorativos, pueden adornar las ilustraciones góticas, añadiendo riqueza visual y profundidad temática a la composición.
- En resumen, las ilustraciones de estilo gótico para novelas suelen evocar un mundo de fantasía, misterio y horror, utilizando elementos visuales que reflejan la estética y los temas característicos del género literario gótico.

2.9. Estilo de ilustración: “Steampunk gótico”

Las ilustraciones en esta novela son hechas a mano, casi sin retoque digital. Por lo que se consideran hechas con el método tradicional. esto por razones de practicidad tiempo y deseos de conseguir la estética adecuada. Son realizadas sobre papel de dibujo 180g, en libretas especiales para técnica mixta y para plumillas y marcadores.

Las obras de temática Steampunk a menudo están ambientadas en una historia alternativa de la época victoriana, en la que el poder generado por el vapor sigue siendo usado mayoritariamente o en un mundo de fantasía que emplea de manera similar las máquinas de vapor, mostrando tecnologías anacrónicas o invenciones futuristas como serían imaginadas por los visionarios del siglo XIX, todas ellas vistas desde la perspectiva victoriana en la cultura, el arte, la moda e incluso la arquitectura.

Estilo Gótico (estética y vestimenta de los personajes:

El estilo gótico está influenciado por el arte, la literatura y la música del pasado de vertientes como el Romanticismo del 1800, el arte victoriano, el medieval y el eduardiano. Esta influencia puede verse tanto en la visión melancolía de la vida propia del movimiento gótico como el uso de prendas que emanan esas épocas pasadas como los vestidos vintage, el terciopelo, los sombreros con plumas, el corsé o los paraguas de encajes; dando lugar a que el estilo gótico sea excesivo, teatral y cortés dejando a un lado la simpleza.

2.10. Proceso de realización de obras

Para iniciar un dibujo primero se necesita de un bosquejo, que no es más que una idea inicial y primigenia de un futuro boceto más detallado.

Un boceto, en cambio, son las bases para un dibujo más definido y por lo general toman mucho más tiempo de hacerse. El boceto es una de las partes más importantes del dibujo ya que define las primeras bases de lo que será entonces el *lineart* o el arte de las líneas de la obra.

El *lineart* no es más que las líneas finales que junto con técnicas como el sombreado construyen todo dibujo. Los grandes maestros como Miguel Ángel o da Vinci comenzaron todas sus obras con un dibujo, más bien con cuadernos llenos de dibujos, estudios de

anatomía, de arquitectura, de luces y sombras para luego entonces inmortalizar con pinceladas un poquito de sus almas en sus pinturas.

- **El propósito de las ilustraciones**

Las ilustraciones del texto no son más que un apoyo visual y un punto de interés para llamar la atención de los lectores, para que deleiten sus ojos y para que tengan un tiempo de esparcimiento. Todas las obras que se presentan a continuación tuvieron su origen en bocetos, ensayos y errores y múltiples cambios a lo largo del proceso.

Entre ellas comprenden desde prácticas de anatomía hasta resultados finales que serán posteriormente anexados entre los párrafos de la novela. Se puede apreciar detalladamente el proceso de cada una y la evolución de la línea. Algunas son a escala de grises y otras completamente a color, son solamente con el fin de ilustrar. No pretenden llegar al realismo, pero sí juegan con las proporciones del mundo real.

En conclusión, se considera que las ilustraciones tienen un estilo caricaturesco semi realista que a su vez se mezcla con la fantasía y el surrealismo en cierto modo.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación

La mayoría de los conocimientos y experiencias planteados aquí son puramente del autor. Desde la decisión de crear una novela como proyecto final hasta la realización de todas las obras pictóricas, el enfoque se inspira en relatos de terror conocidos mundialmente y en autores de origen panameño. Según Groom (2012), la fascinación por la literatura de terror es una constante en el desarrollo creativo de los artistas góticos, ya que combina experiencias personales con influencias culturales y literarias.

La fascinación por este tipo de literatura viene desde la infancia, alimentada por películas y cuentos escalofriantes. Más tarde, la influencia del anime japonés y de autores panameños de terror llevó a este proyecto, demostrando cómo las culturas visuales contemporáneas y locales pueden coexistir en una narrativa oscura y fantástica (Napier, 2005).

- **Estilo Steampunk**

El estilo *Steampunk* en la ilustración combina elementos de la época victoriana y la revolución industrial con tecnología futurista y fantástica, creando una atmósfera de aventura y misterio. Como señala VanderMeer (2011), este estilo refleja una nostalgia por el pasado mientras explora posibilidades tecnológicas imaginativas.

1. Maquinaria compleja y detallada: Las ilustraciones steampunk destacan por sus elaboradas máquinas y artefactos mecánicos. Según Ottens (2018), estos dispositivos combinan funcionalidad e imaginación, con engranajes, válvulas y tubos que evocan una estética industrial.
2. Estética victoriana: Elementos como trajes elegantes, corsets y edificios ornamentados, son característicos del Steampunk. Según Wilbanks (2019), la moda victoriana sirve como base para reinterpretaciones modernas en las narrativas visuales.
3. Tecnología retro-futurista: Este estilo integra tecnologías ficticias que desafían las limitaciones de la ingeniería real, como lo describe Ferguson (2016), creando mundos alternativos que equilibran lo histórico y lo futurista.

4. **Atmósfera de aventura y exploración:** Las ilustraciones Steampunk invitan al espectador a imaginar viajes y descubrimientos en paisajes exóticos, una característica que según Bowser y Croxall (2010) resalta la naturaleza expansiva y exploratoria del género.

5. **Detalles vintage y desgastados:** Elementos como el óxido y el desgaste son cruciales para dar autenticidad al estilo, como lo discute Nevins (2011).

- **Mezcla de estilo Steampunk y estilo Gótico: “Steamgoth”**

La combinación de los estilos Steampunk y Gótico crea una estética única que fusiona tecnología retro-futurista con elementos oscuros y sobrenaturales. Según Cavallaro (2002), esta mezcla permite explorar mundos alternativos ricos en simbolismo visual y narrativo.

1. **Ambientes oscuros y atmosféricos:** Escenarios como castillos en ruinas y cementerios neblinosos adquieren un aire Steampunk con lámparas de gas avanzadas y edificaciones adornadas con engranajes (Groom, 2012).

2. **Arquitectura combinada:** Los edificios pueden mezclar arcos góticos con torres Steampunk llenas de tuberías de vapor, creando una estética visual impactante (Wilbanks, 2019).

3. **Tecnología Steampunk con un toque oscuro:** Los dispositivos mecánicos adquieren un diseño más siniestro, como autómatas con apariencia monstruosa, según Bowser y Croxall (2010).

4. **Personajes intrigantes:** Inventores excéntricos, cazadores de monstruos y alquimistas oscuros son representaciones comunes en este estilo, que según Napier (2005) reflejan una mezcla de aventura y horror.

5. **Atmósfera de misterio y aventura:** Las tramas en este estilo suelen estar cargadas de intriga y suspense, con personajes enfrentándose a peligros sobrenaturales y tecnológicos.

En resumen, la mezcla de los estilos Steampunk y Gótico en ilustraciones resulta en imágenes ricas y evocadoras que combinan lo histórico, lo fantástico y lo oscuro para crear mundos alternativos llenos de misterio y maravilla.

3.2. Formas de ilustrar una novela gótica

Ilustrar una novela gótica es una oportunidad para complementar la atmósfera oscura, los personajes misteriosos y las tramas escalofriantes presentes en este género literario. Aquí hay algunas formas de ilustrar una novela gótica:

1. **Ambientes sombríos y atmosféricos:** Representa escenas en lugares oscuros y melancólicos, como castillos en ruinas, mansiones embrujadas, cementerios cubiertos de niebla o calles desiertas en una noche tormentosa. Utiliza una paleta de colores sombríos y tonos oscuros para crear una sensación de misterio y opresión.
2. **Arquitectura gótica:** Incluye detalles arquitectónicos característicos del estilo gótico, como arcos apuntados, vidrieras, gárgolas y pilares ornamentados. La arquitectura gótica puede ser tanto un elemento central de la ilustración como un telón de fondo que establece la atmósfera adecuada para la historia.
3. **Personajes enigmáticos:** Representa a los personajes de la novela de manera intrigante y misteriosa, con expresiones faciales y posturas corporales que sugieran sus personalidades complejas y sus oscuros secretos. Utiliza sombras y luces para resaltar sus rasgos y crear una sensación de profundidad psicológica.
4. **Elementos sobrenaturales:** Incluye criaturas sobrenaturales, como fantasmas, vampiros, hombres lobo o figuras espectrales, para añadir un toque de horror y lo inexplicable a la ilustración. Puedes representar estas criaturas de manera sutil y sugerente, dejando espacio para la imaginación del lector.
5. **Detalles ornamentales:** Adorna la ilustración con detalles ornamentales que reflejen la estética gótica, como encajes, candelabros, relojes antiguos, velas derretidas, calaveras y telarañas. Estos elementos pueden añadir profundidad y

textura a la ilustración, así como reforzar la ambientación histórica y cultural de la historia.

6. **Juegos de luz y sombra:** Utiliza la iluminación de manera efectiva para crear contrastes dramáticos entre la luz y la oscuridad. Las sombras pueden ocultar detalles importantes y añadir un sentido de misterio y suspense a la ilustración, mientras que la luz puede resaltar puntos focales y crear un efecto de claroscuro.

En resumen, ilustrar una novela gótica es una oportunidad para capturar la esencia del género, utilizando elementos visuales evocadores para transportar al lector a un mundo de fantasía, misterio y horror. La clave es crear una atmósfera inquietante y sugerente que complemente la narrativa y enriquezca la experiencia de lectura.

3.3. Pasos para ilustrar una novela

1. **Leer la novela:** Antes de empezar a ilustrar, se lee la novela cuidadosamente para comprender la trama, los personajes y la atmósfera general de la historia. Se presta atención a los detalles descriptivos que puedan inspirar las ilustraciones.
2. **Seleccionar escenas clave:** Se identifican las escenas más importantes o emocionantes de la novela que sería útil ilustrar. Estas pueden ser momentos de acción, revelaciones importantes o escenas emocionales que ayuden a impulsar la narrativa.
3. **Hacer bocetos preliminares:** Se hacen bocetos preliminares de las escenas seleccionadas para explorar diferentes composiciones, poses de los personajes y enfoques visuales. Se experimenta con diferentes estilos de dibujo y técnicas para encontrar el que mejor se adapte al tono y al estilo de la novela.
4. **Crear un borrador:** Una vez que se tiene una idea clara de cómo sean las ilustraciones, se empieza a trabajar en un borrador más detallado. Se utiliza lápices o herramientas digitales para crear una versión más refinada de los bocetos, añadiendo más detalles y texturas según sea necesario.
5. **Refinar las ilustraciones:** Al revisar y mejorar los borradores, se presta atención a la composición, la proporción, la iluminación y otros aspectos técnicos. Se

añaden detalles adicionales para enriquecer la ilustración y asegurarse de que cada elemento contribuya a transmitir la atmósfera y el mensaje de la escena.

6. **Elegir un estilo y técnica:** Decidir qué estilo y técnica de ilustración se adaptan mejor al tono y al contenido de la novela. Se puede optar por un estilo realista, estilizado, caricaturesco o surrealista, según las preferencias y habilidades artísticas.
7. **Colorear las ilustraciones:** Una vez que se está satisfecho con los dibujos, se opta por añadir color utilizando lápices de colores, acuarelas, marcadores o herramientas digitales. Se presta atención a la paleta de colores y al uso de la luz y la sombra para crear una atmósfera visualmente interesante.
8. **Digitalización (opcional):** Si se han creado las ilustraciones de forma tradicional, se deben escanear o fotografiar y luego editarlas digitalmente para ajustar el contraste, la saturación del color y otros aspectos visuales.
9. **Revisado y finalizado:** Revisar las ilustraciones una última vez para corregir cualquier error o detalle que necesite ajustarse. Una vez que se esté satisfecho con el resultado final, se preparan las ilustraciones para su impresión o publicación digital, asegurándose de seguir las especificaciones técnicas requeridas.

Recordemos que cada ilustrador tiene su propio proceso creativo, así que no dudemos en adaptar estos pasos según las necesidades y preferencias personales. Lo más importante es disfrutar del proceso y permitir que la creatividad brille a través de las ilustraciones.

3.4. El Proceso creativo de las ilustraciones góticas

El arte conceptual paso a paso

- Métodos y técnicas: Descripción de las técnicas de ilustración utilizadas en el estilo gótico, como el uso de tinta, acuarela y técnicas de sombreado.

Las técnicas de ilustración utilizadas en el estilo gótico son variadas y se adaptan a las características específicas de este estilo artístico, que busca crear atmósferas oscuras, misteriosas y llenas de intriga. He aquí una descripción de algunas de las técnicas más comunes utilizadas en la ilustración gótica:

Tinta: La tinta es una técnica ampliamente utilizada en la ilustración gótica debido a su capacidad para crear líneas fuertes, definidas y dramáticas. Los artistas góticos suelen utilizar plumas de punta fina o pinceles con tinta negra para dibujar contornos nítidos y detallados, así como para añadir sombreados y texturas sugerentes. La tinta se presta especialmente bien para capturar la atmósfera oscura y misteriosa que caracteriza al estilo gótico, ya que permite jugar con contrastes de luz y sombra de manera efectiva.

Acuarela: La acuarela es otra técnica popular en la ilustración gótica debido a su capacidad para crear efectos de transparencia, difuminado y degradado de color. Los artistas góticos suelen utilizar acuarelas en tonos oscuros y apagados, como negro, gris, morado y rojo oscuro, para crear una atmósfera sombría y ominosa. La acuarela se utiliza tanto para pinturas detalladas como para fondos expresivos, y puede combinarse con otras técnicas de ilustración, como la tinta, para crear efectos visuales interesantes y evocadores.

Técnicas de Sombreado: El sombreado es una técnica fundamental en la ilustración gótica, ya que ayuda a crear profundidad, volumen y drama en las imágenes. Los artistas góticos utilizan una variedad de técnicas de sombreado, como el punteado, el entrecruzado y el difuminado, para crear efectos de luz y sombra que añaden dimensión y textura a sus obras. El sombreado se utiliza para resaltar los contornos de los objetos, crear contrastes dramáticos y evocar una sensación de misterio y tensión en la imagen.

- **El porqué de las técnicas**

Técnica de tinta china para ilustraciones

La tinta china es una opción excelente para crear ilustraciones góticas debido a su versatilidad y capacidad para crear contrastes dramáticos entre luces y sombras. Aquí las razones por las cuales se utilizó esta técnica:

- a) **Contraste dramático:** La tinta china es conocida por su capacidad para crear contrastes dramáticos entre áreas oscuras y claras. Puede usarse para resaltar elementos clave de las ilustraciones, como figuras sombrías, edificios góticos imponentes o paisajes tenebrosos. Se experimenta con diferentes técnicas de

aplicación de la tinta, como pinceladas anchas y sueltas para áreas oscuras y líneas finas y precisas para detalles delicados.

- b) Texturas intrigantes: La tinta china también es excelente para crear texturas intrigantes que añaden profundidad y detalle a las ilustraciones góticas. Se experimentan con técnicas como el punteado, el entrecruzado y el lavado para crear efectos de textura que evocan la sensación de piedra tallada, madera envejecida o telas pesadas y arrugadas.
- c) Elementos simbólicos: La tinta china es ideal para representar elementos simbólicos asociados con el estilo gótico, como cruces, ataúdes, calaveras y otros motivos macabros. Se utiliza la tinta para crear imágenes evocadoras que transmitan el misterio y la oscuridad del género gótico, mientras que también incorpora elementos simbólicos que añaden profundidad y significado a las ilustraciones.
- d) Experimentación: El estilo gótico es conocido por su sentido del drama y la exageración, así que no debemos temer jugar con formas exageradas, líneas audaces y composiciones dinámicas. La tinta china ofrece una amplia gama de posibilidades creativas, así se aprovecha al máximo esta versatilidad y se experimentan con diferentes técnicas y texturas.

La técnica de la plumilla

Es otra excelente opción para crear ilustraciones góticas, especialmente si se busca un estilo detallado y refinado. Aquí la manera sobre cómo se usó la plumilla para este propósito:

- a) Selección de herramientas: para comenzar, se necesitan plumillas adecuadas y papel de buena calidad. Las plumillas vienen en una variedad de tamaños y formas, cada una con sus propias características únicas. Las plumillas puntiagudas son ideales para detalles finos y líneas precisas, mientras que las plumillas anchas son perfectas para áreas más grandes y trazos más expresivos.
- b) Control de la presión: la clave para dominar la técnica de la plumilla es controlar la presión que se aplica sobre el papel. Al presionar con más fuerza, se obtienen

líneas más oscuras y gruesas, mientras que, al presionar suavemente, se logran líneas más claras y delgadas, lo que añadirá profundidad y dimensión a los dibujos.

- c) Trazos precisos y deliberados: la técnica de la plumilla requiere trazos precisos y deliberados, por lo que es importante tener un buen control sobre el movimiento de la mano. Practicar trazos suaves y consistentes ayudará a crear líneas limpias y definidas que añaden claridad y detalle a las creaciones.
- d) Exploración de texturas y efectos: además de líneas precisas, la plumilla también es ideal para crear texturas intrincadas y efectos de sombreado. Experimentar con diferentes técnicas, como el punteado, el entrecruzado y el difuminado, agregan textura y profundidad a los diseños estilo góticos. Estos efectos pueden ayudar a crear una atmósfera más rica y evocadora, añadiendo interés visual y dramatismo al trabajo.
- e) Práctica y experimentación: como con cualquier técnica artística, la práctica es fundamental para dominar la técnica de la plumilla. Se dedicó tiempo a experimentar con diferentes plumillas, tipos de papel y estilos de dibujo para descubrir lo que funcionó mejor para el trabajo.

Técnica de los marcadores para las ilustraciones

La técnica de los marcadores es una opción interesante y versátil para crear ilustraciones góticas, especialmente porque se buscó un estilo más vibrante y contemporáneo. Aquí un resumen de cómo se usaron los marcadores para este propósito:

- a) Selección de marcadores: es importante elegir marcadores de buena calidad que ofrezcan una amplia gama de colores y una tinta duradera. Los marcadores de punta fina son ideales para detalles precisos y líneas definidas, mientras que los marcadores de punta gruesa son excelentes para áreas más grandes y trazos expresivos. También se usaron marcadores con diferentes tipos de punta, como pinceles o punta de cincel, para variar el grosor de las líneas y crear efectos interesantes.
- b) Capas de color: una de las ventajas de los marcadores es su capacidad para crear capas de color translúcido que se superponen para crear tonos y sombras sutiles.

Comenzamos aplicando capas ligeras de color base y luego se añadieron capas adicionales para intensificar los tonos oscuros y crear efectos de sombreado. Experimentamos con diferentes combinaciones de colores para encontrar la paleta que mejor se adaptó a la visión creativa y al estilo gótico deseado.

- c) Contraste y sombreado: el contraste es una característica clave del estilo gótico, por lo que es importante utilizarlo de manera efectiva en las ilustraciones. Utilizamos marcadores más oscuros para crear sombras profundas y áreas de alto contraste, especialmente alrededor de los bordes y en áreas donde la luz no llega directamente.
- d) Detalles y texturas: los marcadores también son ideales para agregar detalles finos y texturas intrincadas a las ilustraciones. Utilizamos marcadores de punta fina para añadir detalles como encaje, patrones ornamentales o elementos arquitectónicos detallados. Al trabajar con diferentes técnicas, como punteado, rayado y líneas cruzadas, se crean texturas interesantes que añaden riqueza y profundidad a las obras.
- e) Técnicas mixtas: el estilo gótico es conocido por su sentido del drama y la exageración, así que no se dudó jugar con formas exageradas, líneas audaces y composiciones dinámicas. Los marcadores ofrecen una amplia gama de posibilidades creativas, así que al mezclarlos con las plumillas y se obtuvieron resultados de claroscuros más intensos.

Técnica del acrílico para pintar paisajes

El acrílico es un medio versátil y efectivo para pintar paisajes góticos debido a su capacidad para crear efectos de textura, contrastes dramáticos y colores intensos. Aquí resumimos pasos para pintar paisajes góticos y fantásticos en este proyecto:

- a) Preparación del lienzo: antes de comenzar a pintar, se debe preparar el lienzo adecuadamente. Por lo general se aplica una capa base de imprimación acrílica para sellar el lienzo y proporcionar una superficie uniforme para trabajar. También se aplica un color base que complemente la paleta de colores seleccionada, como

negro, gris oscuro o azul profundo, para establecer el tono y la atmósfera del paisaje.

- b) Uso de colores oscuros y saturados: los paisajes estilo gótico suelen estar dominados por colores oscuros y saturados, como negros profundos, grises, morados oscuros y tonos terrosos. Para complementar se añadieron toques de colores intensos, como rojos oscuros o azules profundos, para resaltar áreas clave y crear contrastes dramáticos.
- c) Aplicación de capas translúcidas y opacas: con la aplicación de capas translúcidas y opacas de pintura acrílica se crean profundidad y textura en el paisaje gótico. Primero van las capas translúcidas de color para establecer las sombras y los tonos base. Luego, se van añadiendo poco a poco capas más opacas para definir detalles y resaltar áreas de interés, como catedrales góticas, árboles retorcidos o elementos ornamentales.
- d) Uso de pinceles y espátulas: los pinceles de cerdas duras fueron ideales para aplicar capas gruesas de pintura y crear texturas rugosas, como paredes de piedra o superficies ásperas. Las espátulas fueron útiles para raspar y crear efectos de relieve, como ladrillos o detalles arquitectónicos.
- e) Detalles intrincados y elementos góticos: se dedicó tiempo a agregar detalles intrincados y elementos góticos al paisaje, como ventanas enrejadas, cruces, gárgolas, lápidas o árboles retorcidos. Estos elementos ayudaron a establecer el estilo gótico de la pintura y añadieron interés visual y narrativo a la composición.
- f) Técnicas mixtas: al experimentar con diferentes técnicas y estilos artísticos mientras pintamos los paisajes góticos se descubrieron nuevas e interesantes texturas, las cuales se incluirán más adelante. Por ejemplo: en una de las obras se pintaron las primeras capas con pinceles y acrílicos opacos y los detalles se lograron con marcadores de acrílicos de colores vívidos y así se logró el efecto contraste de los tonos.

Recordemos que la clave para pintar paisajes con acrílicos es experimentar, practicar y permitirse expresar la propia interpretación del género. Aprovechamos la versatilidad del acrílico para crear paisajes evocadores y atmosféricos que transporten al espectador a un mundo oscuro y misterioso lleno de drama y belleza oscura.

3.5. Inspiración y referencia aquí poner las imágenes de los libros que he frecuentado con su ficha.

Los artistas góticos encuentran inspiración en una variedad de fuentes que abarcan desde la literatura clásica hasta la cultura popular contemporánea. Como afirma Spooner (2004), "la estética gótica se nutre de la interacción entre la tradición literaria, el arte histórico y las formas culturales modernas".

- **Literatura Gótica**

La literatura gótica clásica, incluyendo obras como Drácula de Bram Stoker, Frankenstein de Mary Shelley, El castillo de Otranto de Horace Walpole y Carmilla de Sheridan Le Fanu, ha sido una influencia importante en el arte gótico. Según Botting (1996), "estas narrativas no solo establecieron los fundamentos del género, sino que también crearon un vocabulario visual y temático que ha sido reinterpretado por generaciones de artistas".

- **Arte Gótico Histórico**

El arte gótico medieval, con su arquitectura imponente y simbolismo espiritual, sigue siendo una fuente de inspiración para el arte gótico contemporáneo. Según Camille (1996), "los elementos estilísticos del arte gótico, como los arcos apuntados y las figuras grotescas, evocan una mezcla de lo sublime y lo siniestro que resuena profundamente en la estética moderna".

- **Cultura Popular**

La cultura popular moderna también influye en los artistas góticos. Películas como El joven manos de tijera o Entrevista con el vampiro, junto con bandas de música gótica y la moda dark, enriquecen el repertorio visual del género. Como señala Punter (2012), "la cultura popular permite que el gótico evolucione y dialogue con las ansiedades contemporáneas, explorando temas oscuros como la alienación, el amor prohibido y la mortalidad".

En resumen, los artistas góticos encuentran inspiración en una combinación de literatura clásica, arte histórico y cultura popular contemporánea. Estas influencias convergen para crear un universo visual que combina la belleza oscura con el misterio y el romance.

- **Colaboración Autor-Ilustrador**

La relación entre el autor de la novela y el ilustrador es fundamental para las ilustraciones góticas. Según Gravett (2013), "la colaboración entre el autor y el ilustrador no solo traduce la narrativa en imágenes, sino que también amplifica su impacto emocional".

- **Interpretación de la Narrativa**

El ilustrador lee el manuscrito y trabaja con el autor para capturar la esencia de la historia en imágenes. Según Salisbury y Styles (2012), "esta colaboración permite una interpretación visual que no solo refleja la visión del autor, sino que también enriquece la narrativa con matices artísticos únicos".

- **Coordinación Estilística**

El estilo de las ilustraciones debe alinearse con el tono de la novela. Como afirma McCloud (1993), "el arte y la narrativa textual deben coexistir en armonía, creando una experiencia inmersiva para el lector".

- **Feedback y Revisión**

El intercambio de ideas y revisiones continuas es esencial. Según Nodelman (1988), "la relación autor-ilustrador es un diálogo constante donde ambos aportan sus fortalezas para perfeccionar la obra".

En resumen, la colaboración entre autor e ilustrador en el arte gótico es un proceso dinámico que resulta en una obra cohesiva y visualmente impactante.

3.6. Proceso

El proceso creativo detrás de las ilustraciones de *Un Dhampir bajo el sol* implica una cuidadosa planificación, desarrollo y ejecución para capturar la esencia del texto y transmitir visualmente la atmósfera gótica y el suspense de la historia. Como afirma Eisner (2008), "el proceso de ilustración narrativa requiere una comprensión profunda del texto y un enfoque deliberado en la creación de imágenes que amplifiquen su impacto emocional".

- **Bocetos preliminares**

El ilustrador y escritor comienza por visualizar la trama, los personajes y los escenarios clave. Luego realiza bocetos preliminares para explorar diferentes ideas y composiciones. Según Zeegen (2012), "los bocetos preliminares son esenciales para experimentar con conceptos y encontrar soluciones visuales que resuenen con la narrativa". Durante esta etapa, el ilustrador experimenta con poses, expresiones faciales, gestos y escenarios, buscando la representación más evocadora.

- **Desarrollo de personajes**

Una vez seleccionados los bocetos más prometedores, el ilustrador desarrolla los personajes principales y secundarios. Esto implica crear diseños detallados que reflejen la personalidad, el estado de ánimo y la apariencia física de cada personaje. Según Bang (2016), "el diseño de personajes debe comunicar aspectos clave de la narrativa a través de la forma, el color y la expresión". Este proceso se realiza en estrecha colaboración con el autor, asegurando fidelidad al texto mientras se añade un toque artístico personal.

- **Elección de la paleta de colores**

La paleta de colores es crucial para establecer el tono emocional de las ilustraciones. Dado el carácter oscuro y misterioso de la novela, el ilustrador utiliza tonos apagados como gris, negro, púrpura oscura y rojo profundo. Como señala Wands (2006), "el color es una herramienta poderosa para evocar emociones y dirigir la atención del espectador". Los destellos de colores brillantes o contrastantes se emplean estratégicamente para resaltar momentos clave y añadir dramatismo.

- **Detalle y textura**

En esta etapa, el ilustrador enriquece las ilustraciones con detalles y texturas, creando profundidad y realismo. Técnicas como el punteado, el entrecruzado y el difuminado ayudan a lograr efectos de luz y sombra. Según McKean (2005), "los detalles texturales no solo enriquecen la estética visual, sino que también contribuyen a la narrativa al crear un sentido de lugar y atmósfera". Este enfoque meticuloso permite capturar la atmósfera gótica y el suspense de la novela.

En resumen, el proceso creativo detrás de las ilustraciones de *Un Dhampir bajo el sol* combina planificación, desarrollo y ejecución cuidadosa para capturar la esencia del

texto. Desde los bocetos preliminares hasta los detalles finales, el ilustrador trabaja para crear imágenes evocadoras que enriquecen la experiencia de lectura y sumergen al lector en el mundo oscuro y misterioso de la novela.

3.7. Libro de arte conceptual de la novela gótica como medio de presentación de la tesis

Crear un libro de arte conceptual para una novela gótica puede ser una idea fascinante y enriquecedora. Este tipo de libro no solo complementa la narrativa visual de la novela, sino que también proporciona una ventana única al proceso creativo detrás de la obra.

Así es un libro de arte conceptual para una novela gótica:

1. Recopilación de ilustraciones clave: Se comienza recopilando las ilustraciones clave que deseamos incluir en el libro. Estas pueden ser bocetos preliminares, pinturas acabadas, estudios de personajes, escenarios y elementos visuales que representen el universo gótico de la novela. Se seleccionan una variedad de obras que capturen la esencia y el estilo visual de la narrativa.
2. Desarrollo de personajes y escenarios: Se incluyen secciones dedicadas al desarrollo de personajes y escenarios. Presentamos bocetos y estudios detallados que exploran la apariencia, la personalidad y las motivaciones de los personajes principales y secundarios de la novela. Del mismo modo, se muestran ilustraciones de los escenarios góticos en los que se desarrolla la historia, como castillos, cementerios, paisajes oscuros y atmósferas misteriosas.
3. Proceso creativo y técnicas artísticas: Se dedica una sección del libro a explorar el proceso creativo detrás de las ilustraciones. Describimos las técnicas artísticas utilizadas, como el uso de tinta, acuarela, marcadores o acrílicos, y se proporcionan detalles sobre cómo se crearon las ilustraciones desde los primeros bocetos hasta las versiones finales. Esto permite al lector sumergirse en el mundo del arte conceptual y apreciar el trabajo artístico involucrado en la creación de la novela.

4. Análisis temático y estético: se agregan secciones que analicen los temas y la estética presentes en la novela gótica. Exploramos cómo las ilustraciones reflejan y enriquecen los elementos temáticos clave, como el horror, el romance oscuro, la decadencia y la belleza macabra. Analizamos también cómo el estilo visual contribuye a la atmósfera y la narrativa de la obra.
5. Diseño y presentación visual: prestamos atención al diseño y la presentación visual del libro. Utilizamos un diseño elegante y atmosférico que complementa el tema gótico, con tipografía adecuada y una disposición de página que permita apreciar plenamente las ilustraciones. Consideramos la posibilidad de agregar detalles decorativos, como ornamentos góticos, para enriquecer la experiencia de lectura.

Al desarrollar un libro de arte conceptual para una novela gótica, se tiene la oportunidad de profundizar en el mundo visual y artístico de la historia, ofreciendo una experiencia enriquecedora tanto para los *fans* de la novela como para los amantes del arte y la ilustración.

3.8. Proceso de recopilación de imágenes para el libro arte

El proceso de recopilación de imágenes para un libro de arte conceptual de una novela gótica es crucial para garantizar una presentación efectiva y visualmente impactante. Aquí te presento un proceso paso a paso para recopilar imágenes de manera organizada y creativa:

1. Identificar temas y elementos clave: se comienza por identificar los temas y elementos clave de la novela gótica que deseamos representar en el libro de arte. Esto puede incluir personajes principales, escenarios importantes (como castillos, cementerios o paisajes sombríos), elementos simbólicos (como cruces, gárgolas o símbolos góticos) y cualquier otro detalle visual que sea fundamental para la narrativa.
2. Búsqueda de inspiración: investigar y buscar inspiración en diversas fuentes, como libros de arte gótico, ilustraciones históricas, películas de

terror, pinturas famosas y obras de artistas contemporáneos. También se exploran recursos en línea, como galerías de arte digital, plataformas de arte y diseño, y redes sociales especializadas en arte.

3. Creación de tableros de inspiración: se crean tableros de inspiración digitales o físicos donde se organizan y recopilan imágenes relevantes. Se utiliza plataformas como Pinterest, Behance o incluso tableros de corcho para organizar y agrupar las imágenes según temas específicos, personajes o escenarios. Esto ayudó a visualizar mejor las ideas y establecer una dirección creativa clara.
4. Selección y filtrado: una vez que se hayan recopilado una amplia variedad de imágenes, se comienza a seleccionar y filtrar aquellas que mejor representen el estilo y la atmósfera que deseas para el libro de arte conceptual. Se presta atención a la calidad visual, la composición, el uso del color y la capacidad de transmitir emociones y narrativa a través de las imágenes seleccionadas.
5. Organización por secciones: se organizan las imágenes seleccionadas por secciones o temas específicos que reflejen los capítulos o partes clave de la novela gótica. Por ejemplo, se pueden tener secciones dedicadas a personajes principales, escenarios importantes, elementos simbólicos, proceso creativo y desarrollo artístico, entre otros.

Se aprovechó esta oportunidad para sumergirse en el arte y la estética gótica, y para crear un libro de arte que sea tanto informativo como emocionante para los lectores y aficionados al arte.

Conclusión

Esta tesis ha sido un viaje extenso y desafiante, pero también revelador. A lo largo de su desarrollo, quedó claro que la ilustración gótica no es sólo un complemento visual de la literatura, sino una pieza fundamental en la construcción de atmósferas y narrativas dentro del género. Cada imagen tiene el poder de reforzar las emociones, los simbolismos y el tono de la historia, convirtiéndose en una extensión de la escritura misma.

Uno de los principales hallazgos de este proceso fue comprender la magnitud del trabajo que implica ilustrar y escribir de manera simultánea. La ilustración gótica, con su nivel de detalle y carga simbólica, requiere un tiempo considerable, desde la investigación de referencias hasta la ejecución técnica. A esto se suma la escritura de la novela, que debe mantenerse coherente con el lenguaje visual, sin que uno opaque al otro. Esta dualidad, aunque enriquecedora, también representa un reto: equilibrar ambas disciplinas es un ejercicio de paciencia y planificación.

Las dificultades no han sido pocas. La exigencia de cada ilustración, sumada al tiempo de redacción, hace que el proceso creativo se alargue más de lo esperado. Además, encontrar el punto exacto donde texto e imagen se complementen sin saturar la narrativa es un desafío constante. Sin embargo, más allá de estas limitaciones, la experiencia ha reafirmado la importancia del arte en la literatura gótica y el valor de construir una historia que no solo se lea, sino que también se sienta y se vea.

Para el futuro, sería interesante explorar herramientas digitales que faciliten el proceso sin comprometer la estética artesanal de la ilustración tradicional. También sería valioso analizar el impacto que este tipo de arte tiene en la recepción del lector, especialmente en un contexto donde la imagen juega un papel cada vez más relevante en la literatura contemporánea.

En definitiva, esta investigación ha servido para comprender en profundidad el esfuerzo que conlleva crear una obra gótica tanto en texto como en imagen. Más que una simple fusión de dos disciplinas se trata de un diálogo constante entre palabras y formas, entre sombras y significados, que construye un universo propio. Un proceso largo y demandante, sí, pero al final, completamente necesario para dar vida a una historia que no solo se cuenta, sino que también se habita.

Referencias Bibliográficas

- Bang, M. (2016). *Picture this: Cómo funcionan las imágenes*. Chronicle Books.
(<https://www.chroniclebooks.com/products/picture-this-how-pictures-work>)
- Botting, F. (1996). *Gótico*. Routledge.
(<https://www.routledge.com/Gothic/Botting/p/book/9780415143576>)
- Camille, M. (1996). *Arte gótico: Visiones gloriosas*. Abrams.
- Carter, L. (2020). *El efecto del claroscuro: Sombras en la ilustración gótica*. Princeton Architectural Press.
- Clasen, M. (2017). *Por qué seduce el horror*. Oxford University Press.
(<https://global.oup.com/academic/product/why-horror-seduces-9780190666507>)
- Daniels, R. (2021). *El simbolismo en el arte gótico: De la interpretación medieval a la moderna*. Oxford University Press.
- Eisner, W. (2008). *Cómics y arte secuencial: Principios y prácticas del legendario dibujante*. W.W. Norton.
- Ellis, M. (2020). *El color de la oscuridad: Explorando paletas en el arte gótico*. Cambridge University Press.
- Groom, N. (2012). *El vampiro: Una nueva historia*. Yale University Press.
(<https://yalebooks.yale.edu/book/9780300186383/the-vampire>)
- Harris, A. (2022). *La imaginación gótica: Narrativas visuales en arte y literatura*. Cambridge University Press.
- Harper, J. (2021). *La evolución estilística en la ilustración gótica*. Harvard University Press.
- Heller, S. (2020). *El filo manual: Reivindicando técnicas tradicionales en un mundo digital*. Princeton Architectural Press.
- Hughes, W. (2000). *Más allá de Drácula: La ficción de Bram Stoker y su contexto cultural*. Palgrave Macmillan.

- Jones, R. (2020). Fundamentos del arte visual gótico. Routledge.
- McCloud, S. (1993). Entendiendo los cómics: El arte invisible. HarperCollins.
(<https://www.harpercollins.com/products/understanding-comics-scott-mccloud>)
- McKean, D. (2005). Jaulas. Dark Horse Books.
- Miller, C. (2021). Marcos narrativos en el arte conceptual. Oxford University Press.
- Morgan, P. (2022). Texturas de lo sublime: Estética gótica en el arte contemporáneo. Routledge.
- Smith, A. (2019). Transformaciones góticas: Evoluciones visuales y narrativas en la era moderna. Routledge.
- Smith, E. (2022). Procesos artísticos: Del concepto a la creación. Oxford University Press.
- Spooner, C. (2006). Gótico contemporáneo. Reaktion Books.
- Taylor, M. (2020). Narrativas visuales en el arte gótico: Pasado y presente. Palgrave Macmillan.
- Wands, B. (2006). El arte en la era digital. Thames & Hudson.
- Wright, S. (2022). Paisajes emocionales: La atmósfera en el arte visual gótico. Palgrave Macmillan.
- Zeegen, L. (2012). Los fundamentos de la ilustración. Bloomsbury Publishing.

Anexo

Anexos

Arte conceptual para la novela con sus fichas técnicas:



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Cuando cae la noche, ella abraza al mundo en su oscuridad

Dimensiones: 11"x14"

Descripción General: El protagonista Mars subiendo la montaña a casa de su madre.

Una de las escenas iniciales en la futura novela.



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Homenaje a Bela Lugosi

Dimensiones: 11"x14"

Descripción General: Bela Lugosi, primer intérprete de Drácula en 1931.

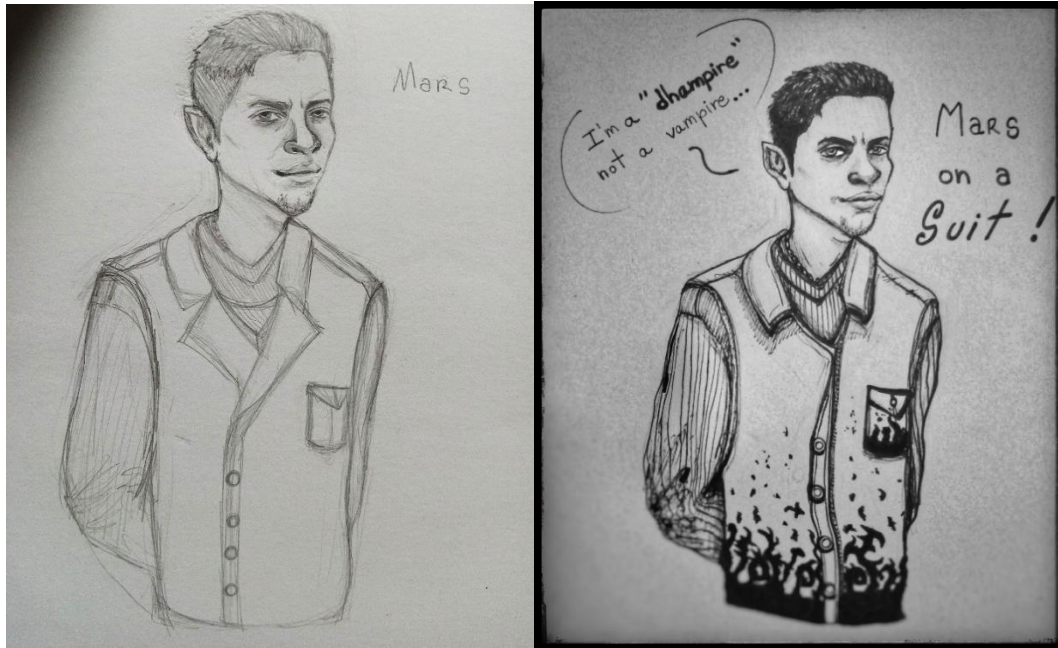


Técnica: Grafito sobre papel

Título: Manuelle diseño 1

Dimensiones: 11"x14"

Descripción General: Primer boceto para el diseño de Manuelle



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Manuelle diseño 2

Dimensiones: 10x5cm

Descripción General: Segundo diseño de Manuelle, más acercado al definitivo.



Técnica: Mixta sobre papel

Título: Catholic in the Morning, Satanist at Night

Dimensiones: 11"x14"

Descripción General: Manuelle reflejado en el espejo negro, dentro de una lucha interna consigo mismo a causa de sus creencias.



Técnica: Grafito y lápiz de color sobre papel

Título: Expresiones faciales de Manuelle

Dimensiones: 5x5cm cada dibujo

Descripción General: Primeros bocetos de "Mars" que luego pasaron a ser el personaje "Manuelle".

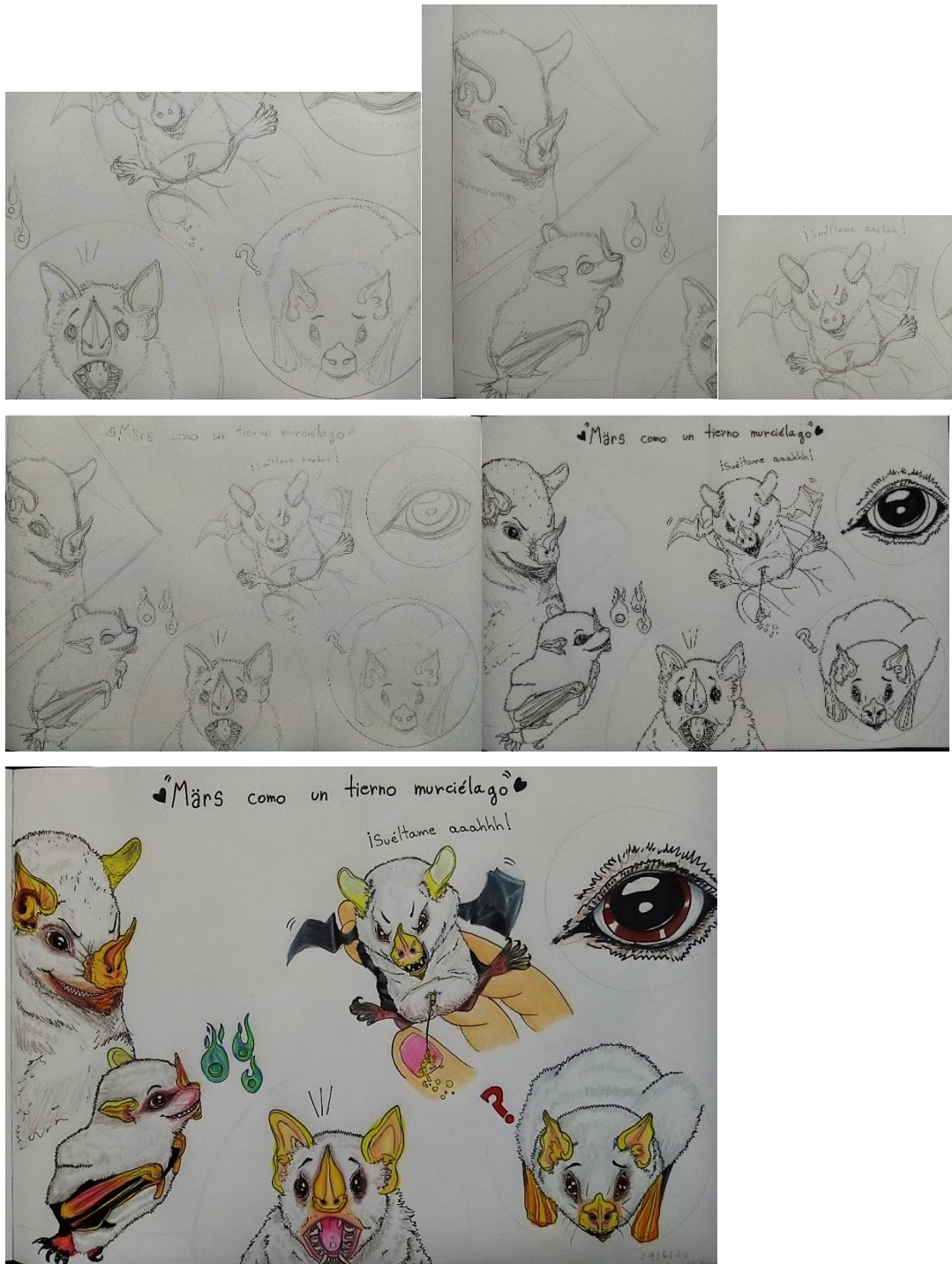


Técnica: Tinta china sobre papel

Título: Los fríos Cárpatos

Dimensiones:

Descripción General: Cárpatos rumanos, lugar de residencia de los padres de Mars.

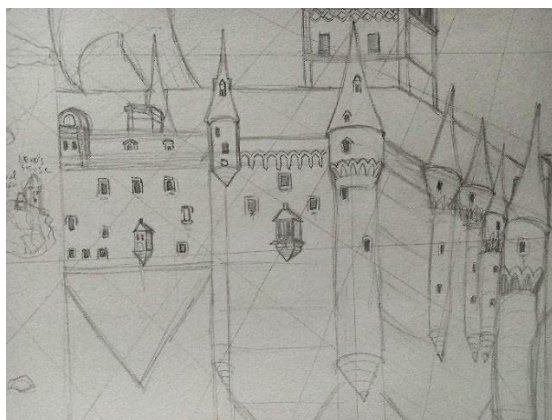
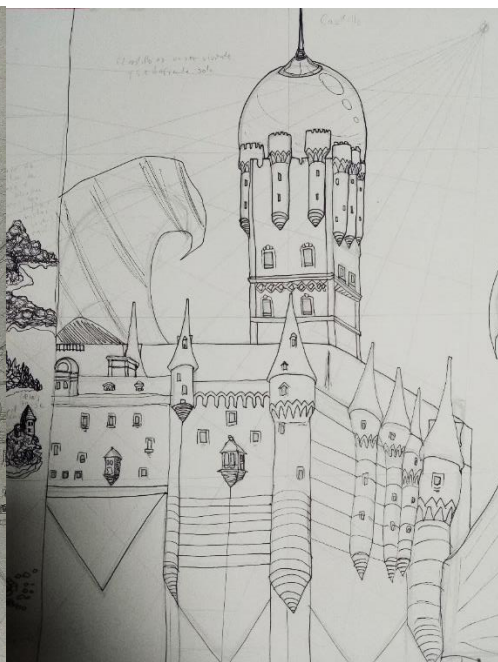
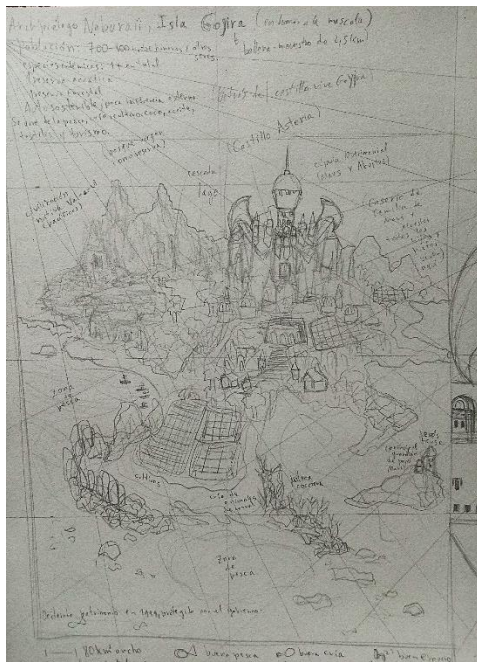
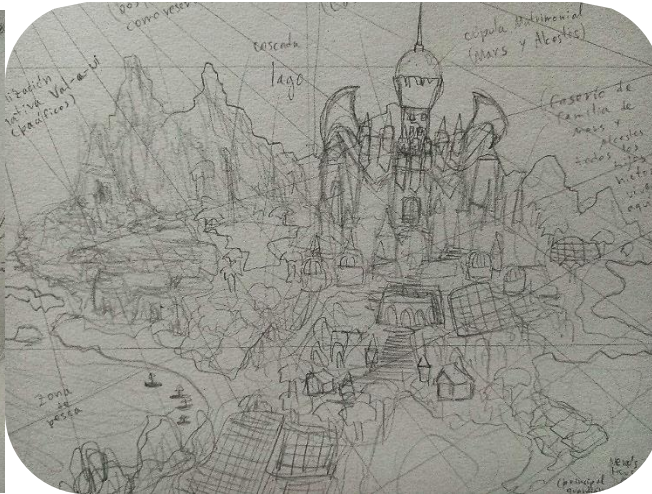
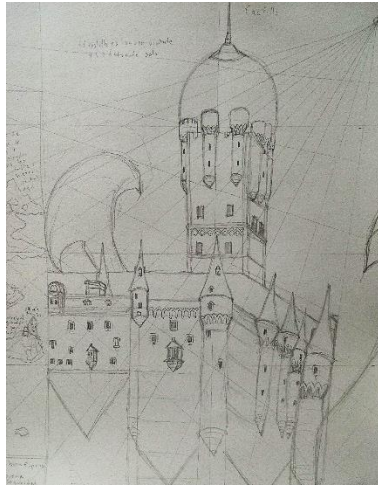


Técnica: Plumilla y lápiz de color sobre papel

Título: La forma "real" de Mars

Dimensiones: 8,5"x11"

Descripción General: Diseño de Mars modo vampiro, inspirado en el murciélago blanco hondureño, aunque la especie también se encuentra en Panamá.



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Bocetos del Asteria

Dimensiones:

Descripción General: Detalles a lápiz del Castillo Asteria.



Técnica: Plumilla sobre papel

Título: Castillo Asteria sobre Isla Gojira

Dimensiones:

Descripción General: Diseño final del Castillo Asteria visto desde lejos y de cerca, diagonal.

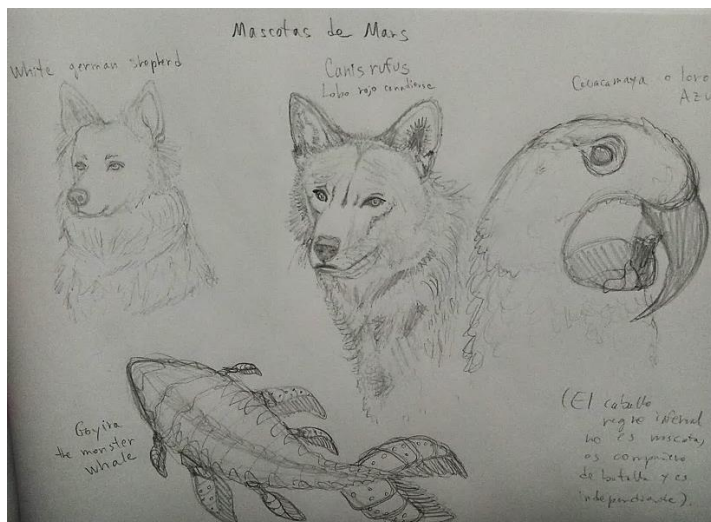


Técnica: Plumilla sobre papel

Título: Isla Gojira

Dimensiones:

Descripción General: Isla Gojira, lugar de residencia de la familia de Mars.



Boceto de mascotas de Mars, grafito sobre papel.

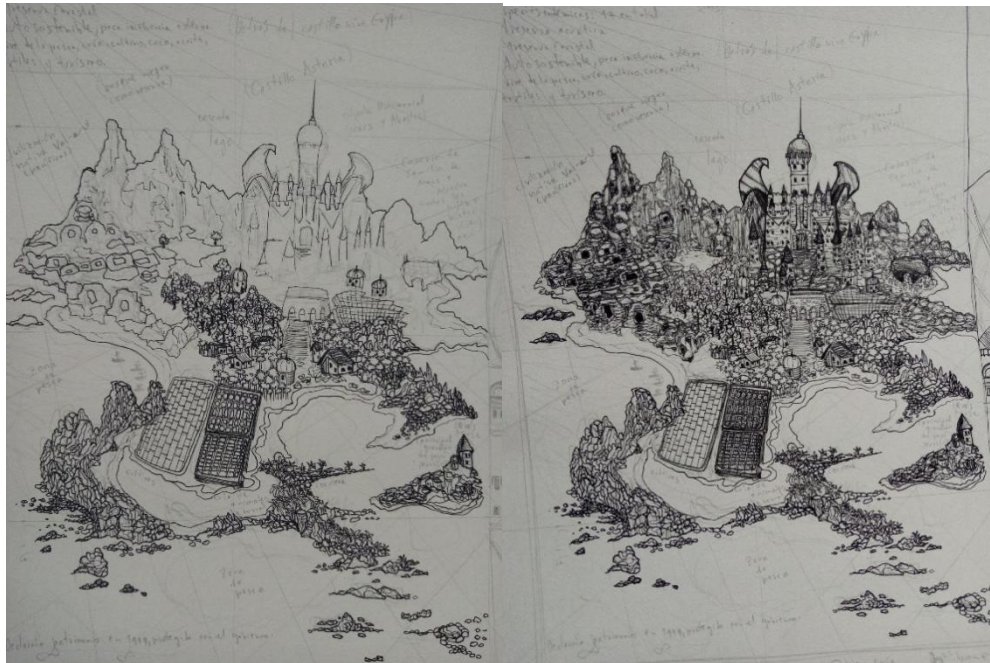
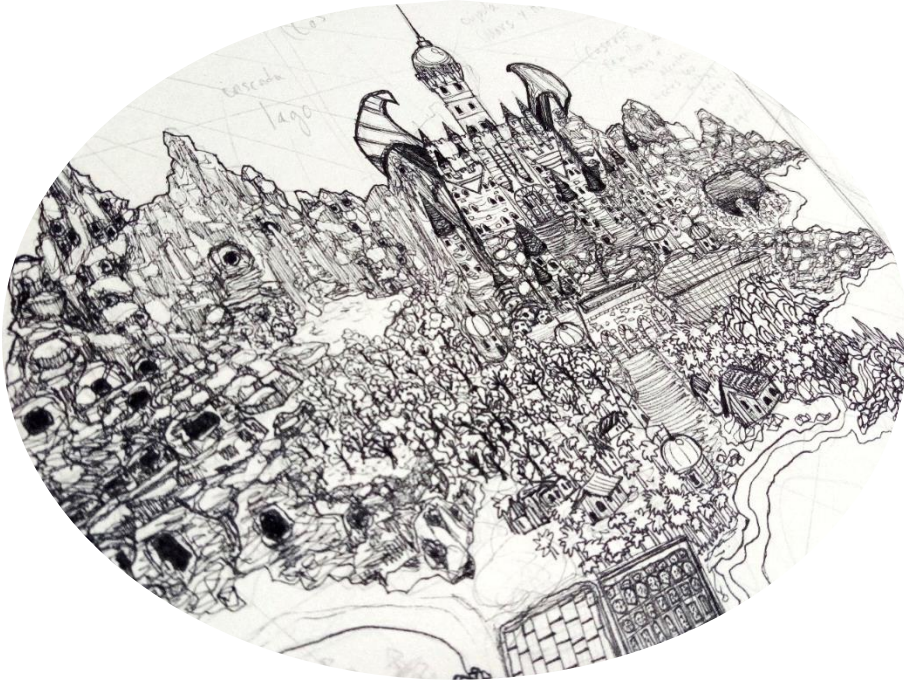


Técnica: Plumilla y rotuladores sobre papel

Título: Mars modo murciélago

Dimensiones: 8,5"x11"

Descripción General: Mars modo vampirito.



Castillo Asteria en Isla Gojira, habitáculo de especies endémicas de animales, mutaciones y seres sobrenaturales propios de la región.



Referencias visuales para arquitectura conceptual a futuro. Elementos que aparecen en la novela. Primera imagen: Vitrales de la Catedral de la Plata en Argentina. Segunda y tercera imagen: Panteón municipal de la Plata, Argentina. Son al estilo gótico-católico, característicos de la región.

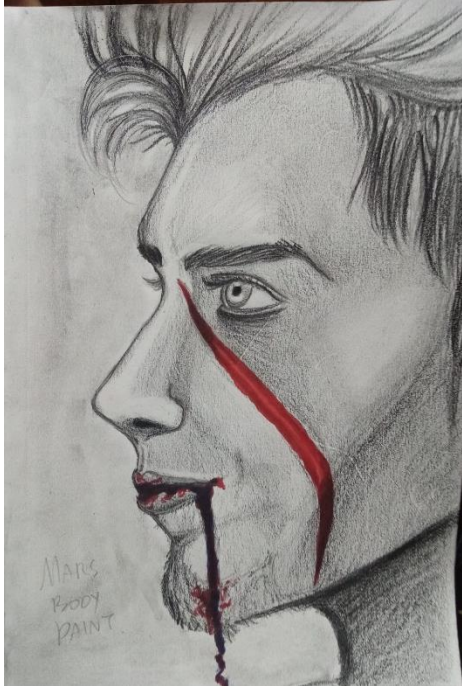


Técnica: Grafito sobre papel

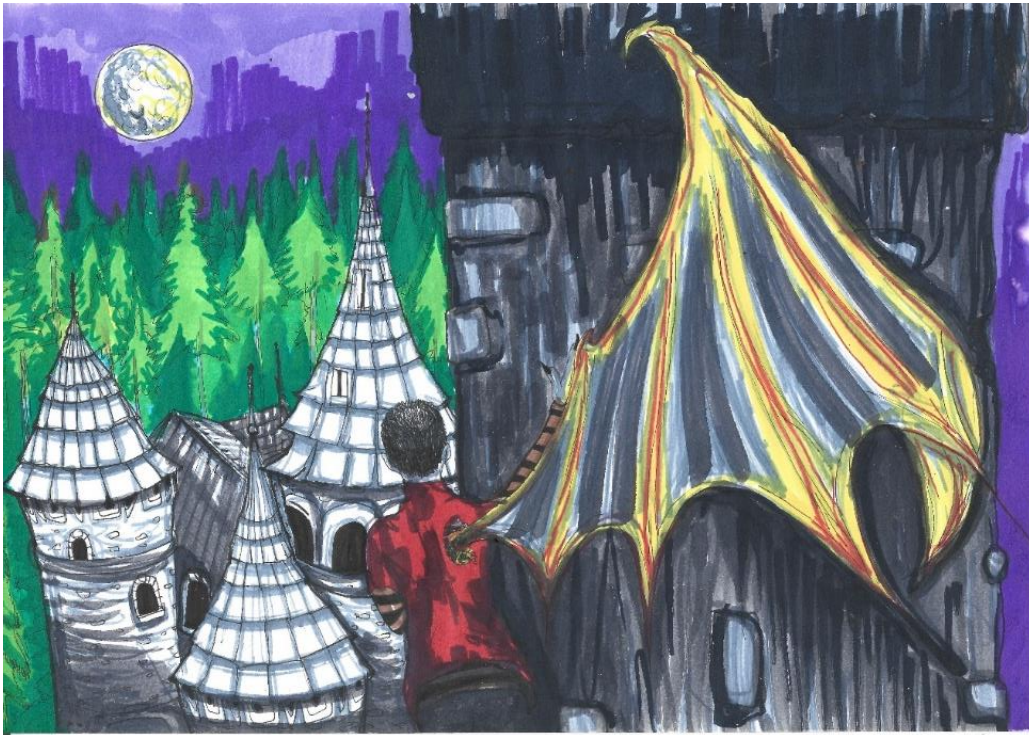
Título: Mars en sus treinta años

Dimensiones: 8,5"x11"

Descripción General: El protagonista en sus treinta años, aproximadamente hace 250 años atrás.



Rostro de perfil de Mars, de unos 28 años.

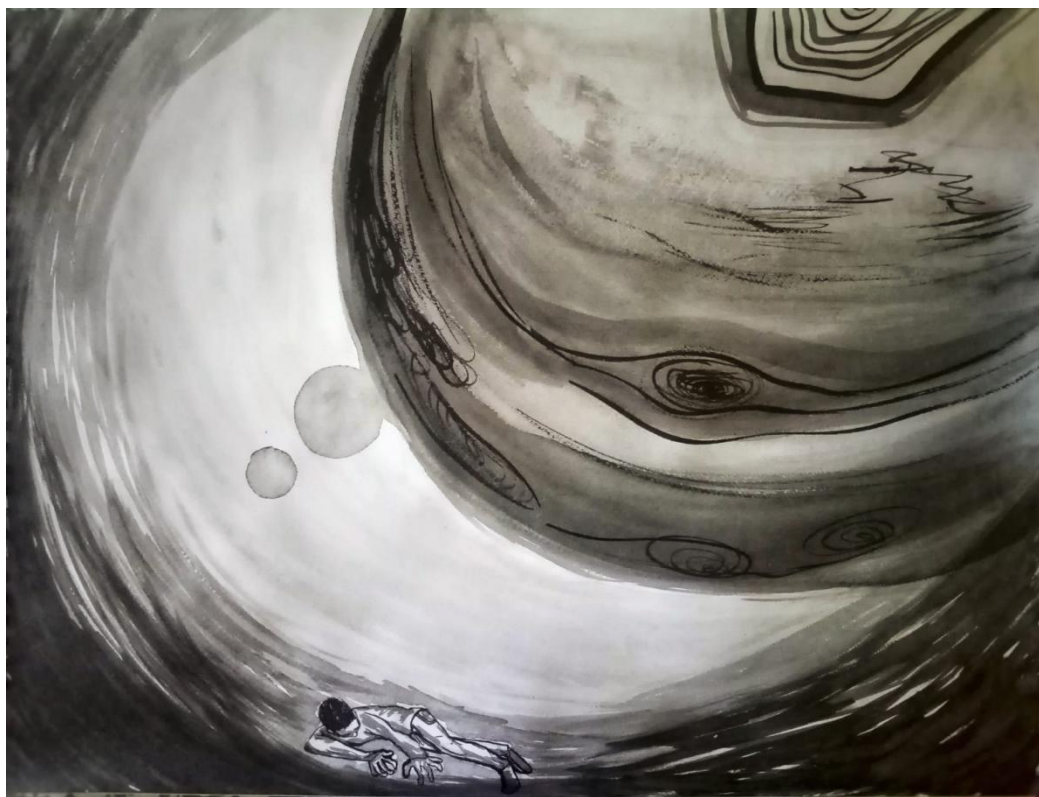


Técnica: Rotuladores sobre papel especial para marcador

Título: Lo que hago en las sombras

Dimensiones: 8,5"x11"

Descripción General: Manuelle en sus años de espía, a principio de los años 1700s.

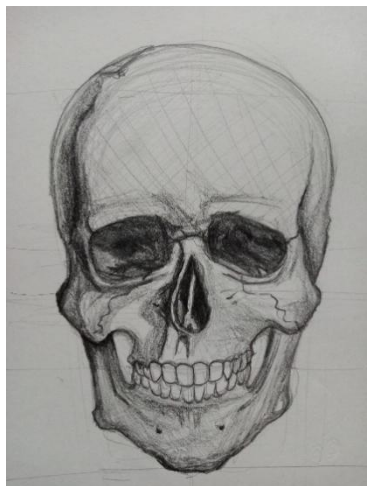


Técnica: Tinta china sobre papel

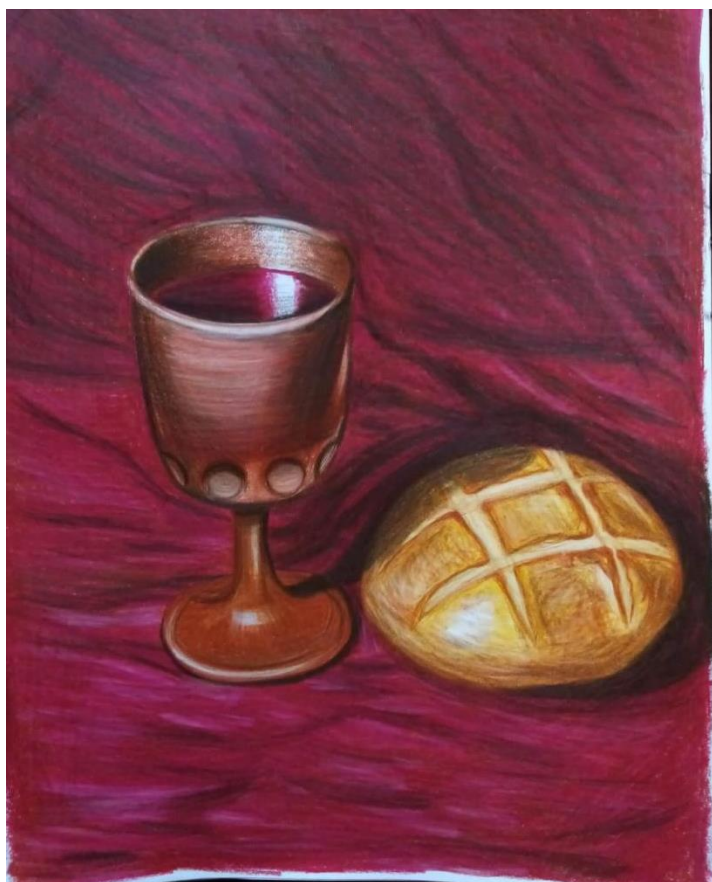
Título: Rito de paso

Dimensiones:

Descripción General: El ritual de “Saturn” que todos deben soportar si aspiran a ser mano derecha de Mars. Manuelle es puesto a prueba para comprobar su nivel de lealtad.



La calavera de un Dhampir. Elemento representativo.



Técnica: Lápices de colores sobre papel

Título: Carne y sangre

Dimensiones: 14"x17"

Descripción General: El pan y el vino, simbología religiosa católica.



Técnica: Tinta china sobre papel

Título: Escena 2, prueba 1

Dimensiones:

Descripción General: Primer boceto de una de las escenas de la novela.



Técnica: Tinta china y pastel de óleo blanco sobre papel

Título: El poder sobre las sombras

Dimensiones: 18"x24"

Descripción General: Diseño definitivo de la escena de Mars surcando los cielos, las nubes se abren y cierran conforme va pasando entre ellas.



Técnica: Tinta china sobre papel

Título: Vida nocturna

Dimensiones: 18"x24"

Descripción General: Mars relajándose con unos amigos, bebiendo néctar de una hermosa flor.



Técnica: Tinta china sobre papel

Título: Dos amigos

Dimensiones: 18"x24"

Descripción General: Mars y Manuelle conversando, circa 1900s.

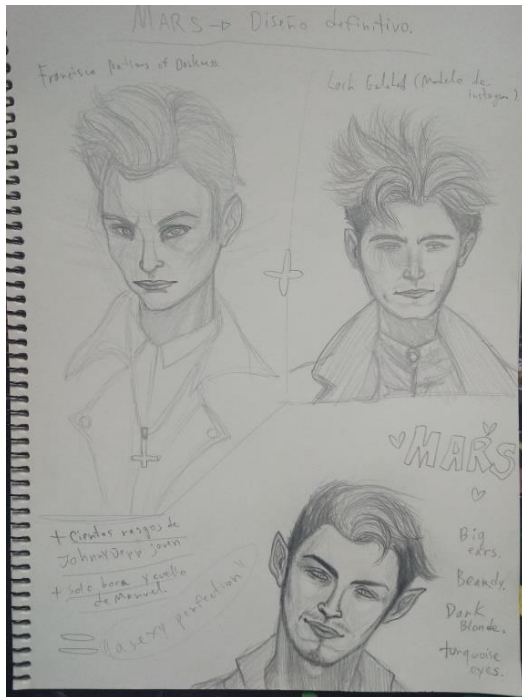


Técnica: Mixta sobre papel Fabriano gris

Título: Te elegiría en esta y todas las vidas

Dimensiones: 18"x24"

Descripción General: Mars y Alcestes, llevan casados 120 años y procrearon 50 hijos. Este es el momento en que los hijos van naciendo y Mars apoya en el parto y cuidados de todos los vástagos.



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Diseños beta de Mars

Dimensiones: 10"x12"

Descripción General: primeros bocetos de Mars, antiguo diseño.



Técnica: mixta sobre papel mixed media

Título: Las fieles mascotas

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Mascotas de Mars a color.

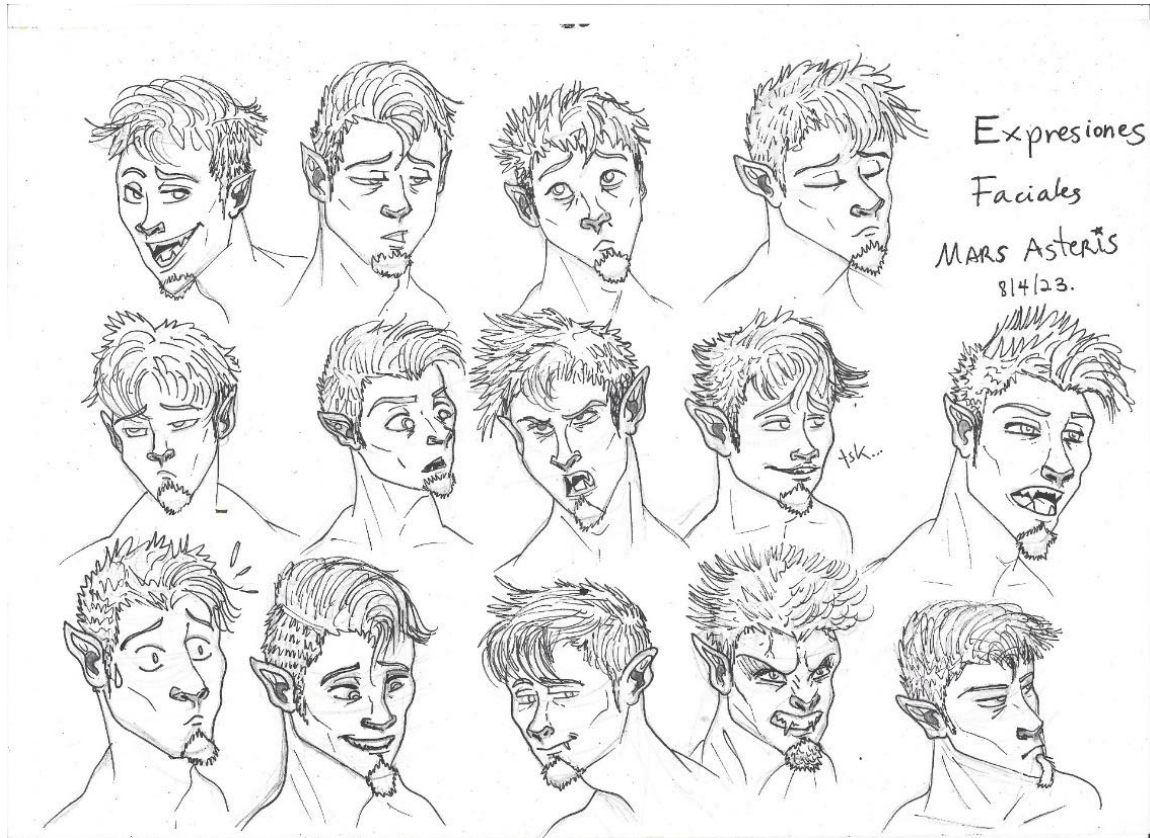


Técnica: Mixta sobre papel de rotuladores

Título: Evvana La Rouge

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Tercera hija de Mars, una niña pelirroja que nació de una coliflor, producto de un corto pero intenso amorío con la diosa Afrodita.

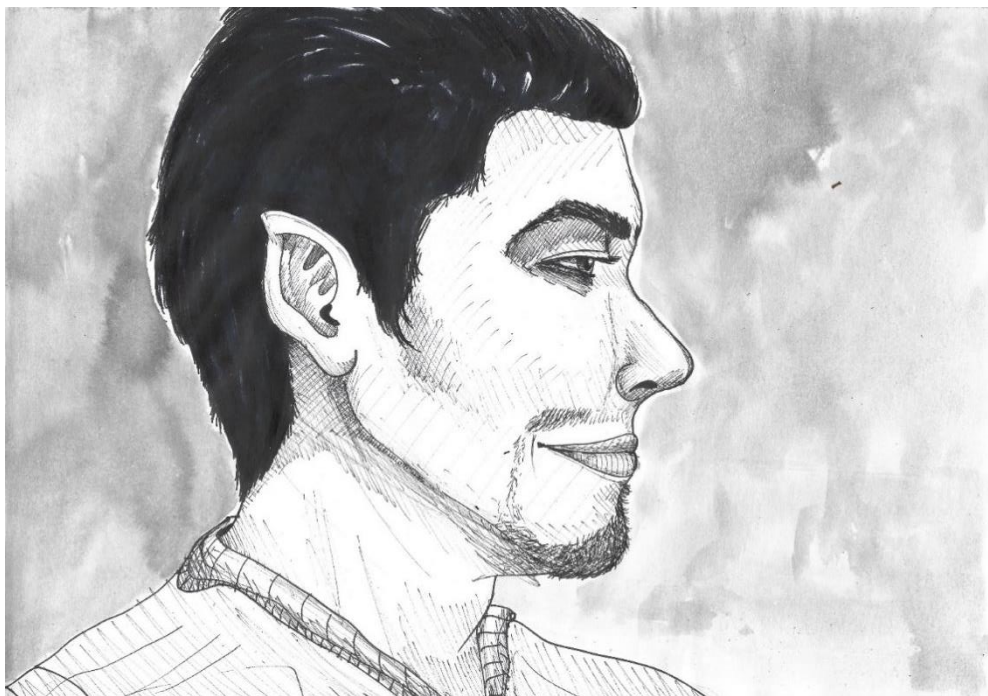


Técnica: Plumillas sobre papel

Título: Expresiones faciales de Mars

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Expresiones faciales del protagonista de la novela, Mars Asteris Barnet, de unos 20 años.



Técnica: plumilla sobre papel

Título: El fiel compañero

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Rostro de perfil de Manuelle.



Detalle de entintado.



Técnica: mixta sobre papel

Título: Me verás volver

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Retrato primer plano de Manuelle (diseño definitivo).



Técnica: Grafito sobre papel

Título: Boceto del vampiro Mars

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Boceto de transformación de Mars a vampiro, listo para atacar.



Técnica: Rotuladores y lápices de colores sobre papel

Título: Boceto de sirena 1

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Primer boceto de Alcestes, la diosa del mar.



Técnica: Rotuladores sobre papel mixed media

Título: Boceto de sirena 2

Dimensiones: 14"x10"

Descripción General: Diseño definitivo de "Alcestes", la diosa africana del mar, hija de Nereo y Doris.



Técnica: Rotuladores sobre papel para marcadores

Título: Hacia la luz

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Murciélagos bajo el mar buscando a la gran ballena Kujira.



Personaje del videojuego "Nations of Darkness", quien ha servido como inspiración para uno de los padres biológicos de Mars. Su nombre es Caín.

Técnica: Plumilla sobre papel

Título: Caín, el rey vampiro

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Dibujo final de Caín, el padre vampírico de Mars.



Técnica: Plumilla y marcadores sobre papel

Título: En lo profundo del bosque

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Diseño de la antigua casa de los padres de Mars, donde vivió toda su infancia ubicada en Rumania.



Técnica: Rotuladores sobre papel para marcadores

Título: Mihaela

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Pre-boceto de una de las escenas más desgarradoras de la novela: la primera esposa de Mars es asesinada por adeptos de la Inquisición, acusada de vampirismo y herejía. La joven pierde la vida a los 17 años, deja huérfano a Nero, bebé de 3 meses, y sólo a un traumatizado y deprimido Mars de 14 años en ese entonces (finales de la edad media).



Antiguo mapa de Panamá, de los tiempos de la construcción del Canal, cuando Mars llega a nuestro continente les pregunta a los nativos de Panamá como se llamaba este sitio, a lo que ellos les responden que “Abya Yala” y que están en el país de Bannabá.



Técnica: Rotuladores sobre papel mixed media

Título: La oscuridad no me vencerá

Dimensiones: 14"x10"

Descripción General: Tercera escena importante de la novela, luego de que Mihaela es asesinada por la Inquisición, proceden a intentar ahogar a Mars de 14 años, con unas cadenas y esfera gigantesca de hierro en el mar mediterráneo.



Técnica: Rotuladores sobre papel

Título: El Chismoso

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Mientras la dulce pareja disfruta de su romance, su relación no pasa desapercibida del ojo público y hay muchos rumores en el mundo mágico.



Mars estilo Chibi.



Técnica: Rotuladores sobre papel mixed media

Título: Tortolitos

Dimensiones: 14"x10"

Descripción General: Retrato de la pareja estilo Chibi.



Técnica: Plumilla y tinta china sobre papel

Título: Manuelle en el trabajo

Dimensiones: 8,5"x12"

Descripción General: Domesticación y cuidado del bisonte americano, proyecto llevado a cabo por Manuelle, una vez entró a trabajar con Mars. En la imagen dice "Mars y Mihaela" porque originalmente Mars iba a ser el actual Manuelle, pero, en el diseño final cambiaron los personajes.



Técnica: Acrílico sobre lienzo

Título: Lago italiano

Dimensiones: 40"x40"

Descripción General: Un lago en la novela estilo impresionista, haciendo referencia al pintor Claude Monet, amigo íntimo de Mars en el mundo del arte.



Técnica: Acuarelas sobre papel especial

Título: Diosa del mar

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Diseño de Alcestes por una colega del arte.



Técnica: Mixta sobre papel

Título: Artefactos mágicks

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Boceto y coloreado de los artefactos que tío Baphy suele regalar a Mars antes de sus nuevas aventuras.



Casa en el árbol, árbol sagrado, embarcación y el Castillo Asteria, son los artes conceptuales descritos en la novela de mayor importancia. Todos forman parte de la isla

Gojira, lugar de residencia de las creaturas mágicas y de especies de plantas endémicas de uso medicinal.



Técnica: Marcadores sobre papel

Título: diseño de columpio

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Columpio de los bebés del matrimonio.



Técnica: Marcadores sobre papel

Título: Nenúfares

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Lago repleto de nenúfares en referencia a los waterlilies que pintaba Claude Monet.



Referencia y arte conceptual de escaleras en espiral, foto personal (escaleras del sótano de la Catedral de la Plata).

Técnica: Marcadores sobre papel

Título: Espiral a la locura

Dimensiones: 5"x10"

Descripción General: Escaleras en espiral que llevan al sótano del Castillo Asteria.



Técnicas: Rotuladores, tinta china y grafito

Título: Múltiples bocetos del personaje Mars

Descripción General: Retratos del protagonista en distintas técnicas, a modo de práctica.

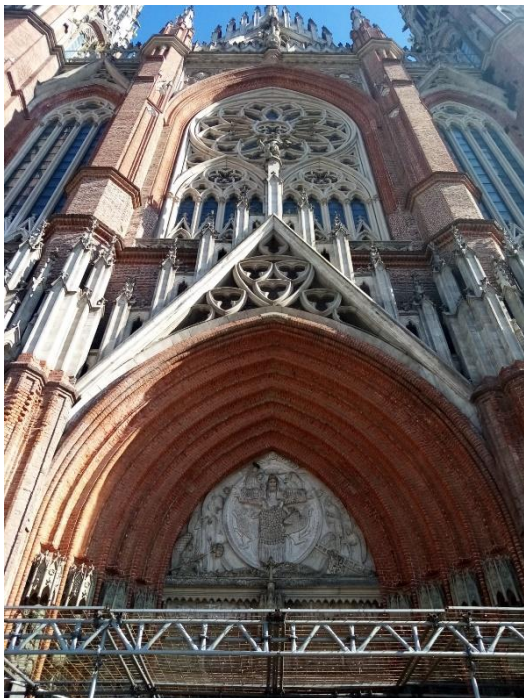


Técnica: Plumillas y marcadores sobre papel

Título: fachada de un castillo gótico

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Paisaje y edificaciones de la novela, arte conceptual final.



Referencia de arquitectura gótica real, portal de la Catedral Católica de la Plata en Argentina, foto tomada por mi persona.

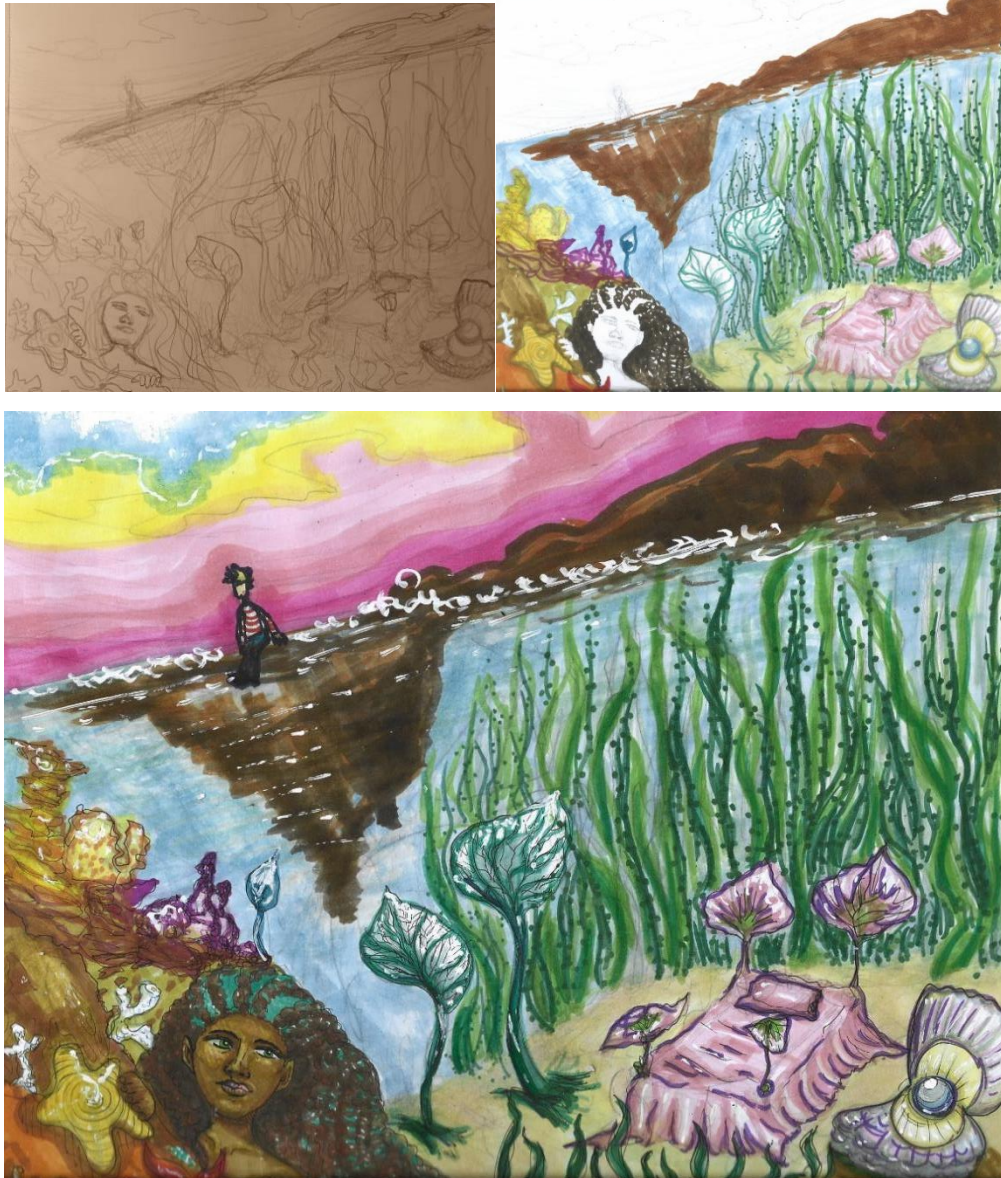


Técnica: Plumillas y marcadores sobre papel

Título: Mars & Alcestes first date!

Dimensiones: 9"x12" cada página

Descripción General: Cómic a color del primer encuentro de la pareja estilo caricatura simple.

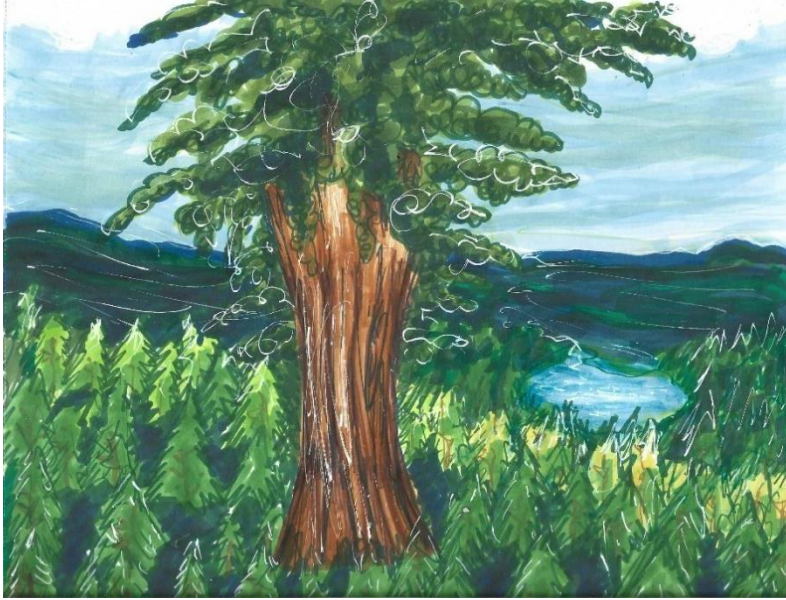


Técnica: Rotuladores sobre papel

Título: En mis sueños eres sirena

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Paso a paso de una de las escenas ícono de la novela.



Técnica: Rotuladores sobre papel

Título: El gran sabio

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: El árbol más grande y robusto del bosque con presencia imponente.



Técnica: Rotuladores sobre papel

Título: La Isla al mediodía

Dimensiones: 10x10cm

Descripción General: pequeña escena al estilo impresionista de un bote sobre un lago lleno de plantas acuáticas.

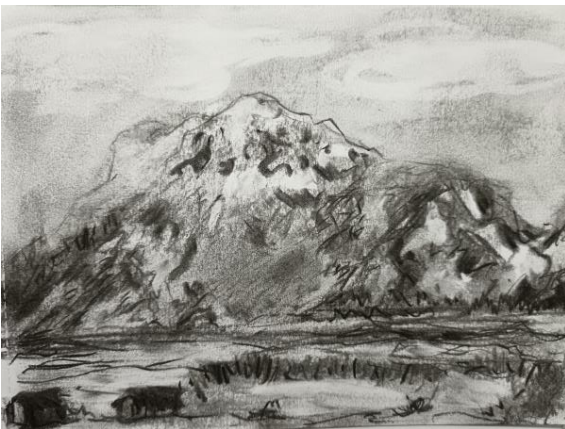


Técnica: Mixta sobre papel

Título: Lirio del Valle medusa

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Flora presente en la isla Gojira, un tipo raro de lirio submarino que genera oxígeno.



Arte conceptual de flora y paisajes que aparecen en la novela en diferentes técnicas como carboncillo y piloto permanente.

Técnica: Carboncillo

Título: paisaje nival de Finlandia

Dimensiones: 15x10cm

Descripción General: montañas del norte de Finlandia, lugar de nacimiento de Mars.



Escultura referencia visual para diseñar a Baphomet.

Técnica: Plumilla brush sobre papel

Título: El tío Baphy

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: El tío Baphy o Baphomet es un personaje amigo de Mars, le regala objetos importantes como la brújula, el triángulo de espacio infinito y artefactos extraños.



Foto referencia para el diseño de habitación.



Técnica: Marcadores sobre papel

Título: Waterroom

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Diseño de la habitación de la diosa Alceste.

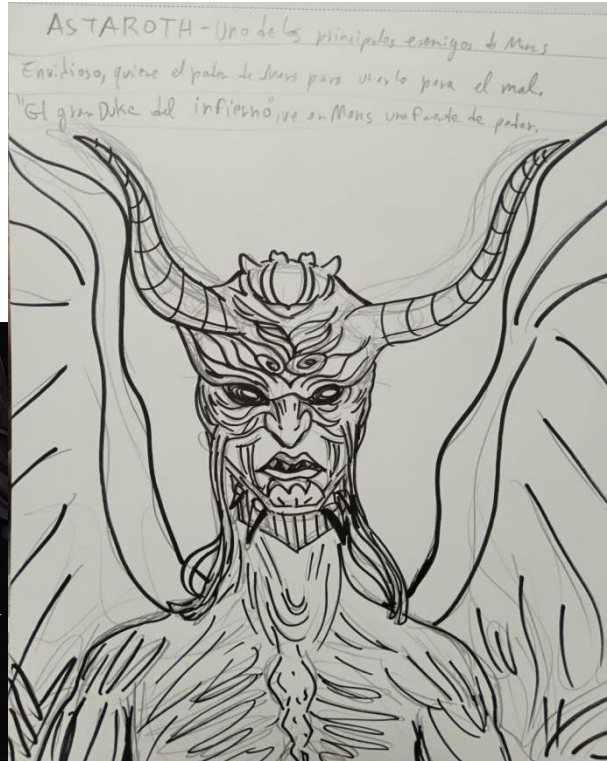


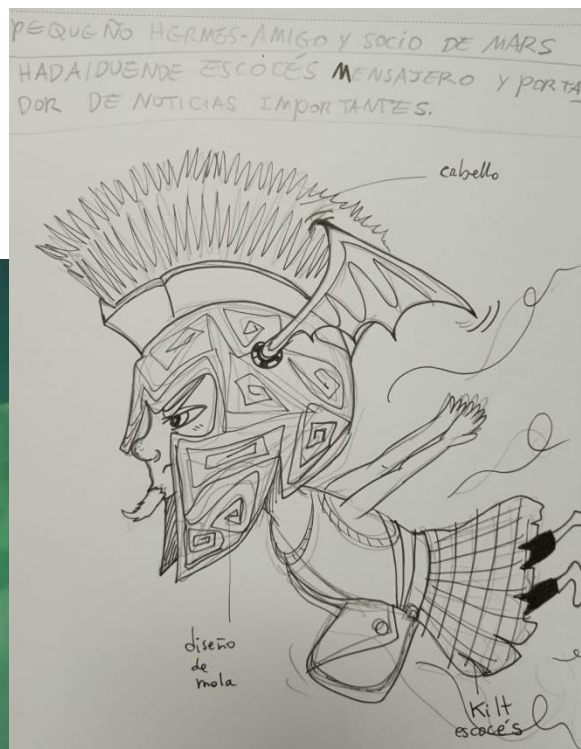
Foto referencia para diseñar al personaje demonio.

Técnica: Plumilla brush sobre papel

Título: Astarot

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Astarot, un demonio que quiere aprovechar las cualidades de Mars para hacer cosas indebidas.

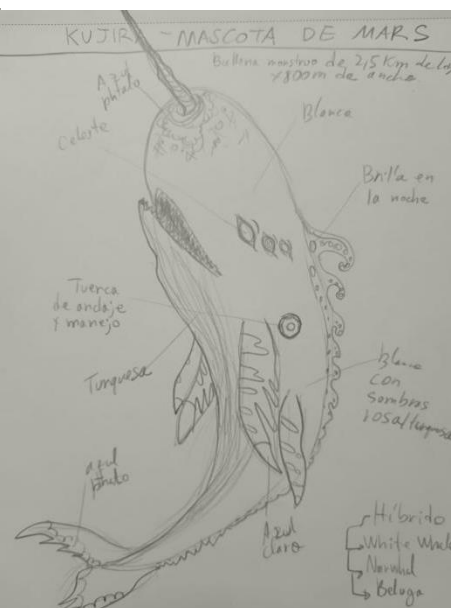


Técnica: Plumilla sobre papel

Título: Pequeño Hermes

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Pequeño Hermes, fiel compañero de Mars y mensajero infernal.

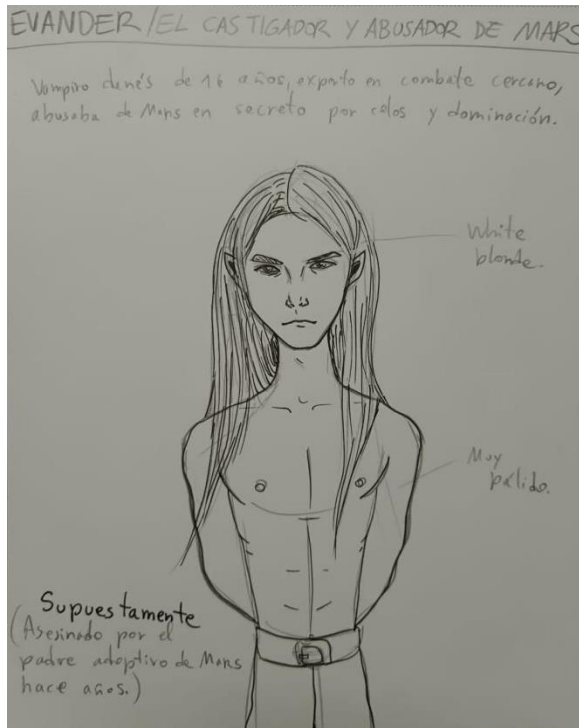


Técnica: Plumilla brush y grafito sobre papel

Título: Alcestes y Kujira

Dimensiones: 9"x12" cada página

Descripción General: Alcestes y su fiel compañera, Kujira, quien también se convertirá en mascota de su esposo Mars.

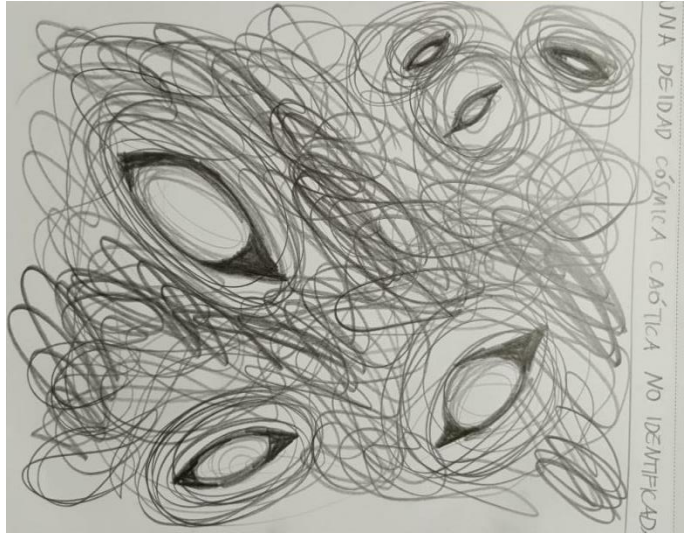


Técnica: Plumilla brush sobre papel

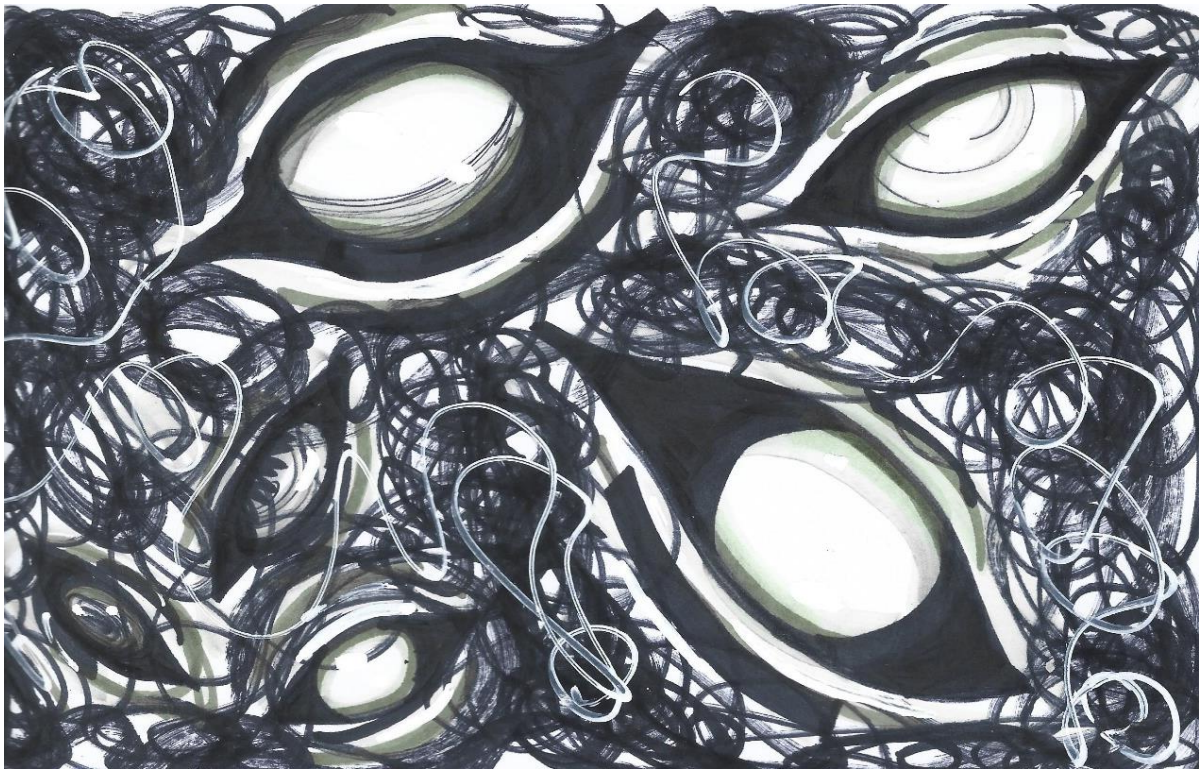
Título: Evander el verdugo

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Arte de Evander, un vampiro puro de descendencia danesa, quien era un experto en combate cuerpo a cuerpo pero que tristemente abusaba del



protagonista por celos y envidia.



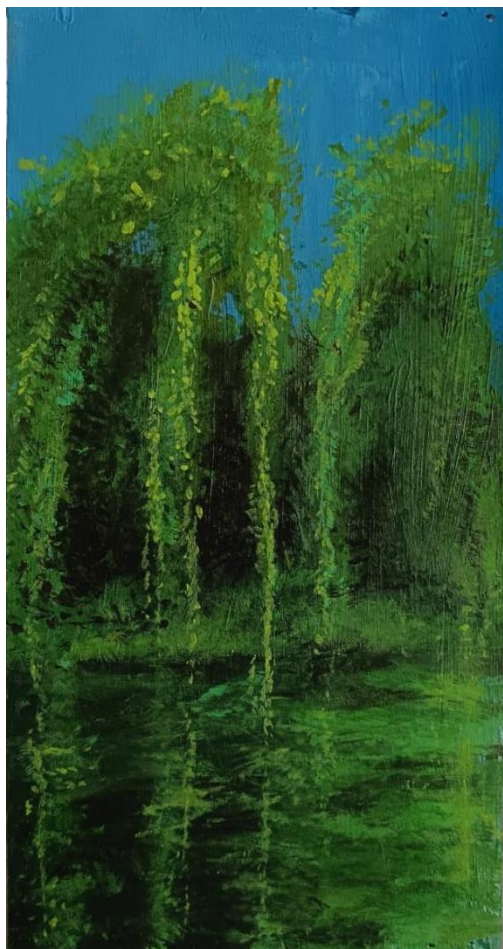
Técnica: Grafito y marcadores sobre papel

Título: Deidad cósmica caótica no identificada

Dimensiones: 9"x12" cada página

Descripción General: La entidad caótica no identificada provoca sucesos al azar en la historia y estos pueden ser a favor o en contra de los personajes, es caos neutral.

Cuadros al acrílico sobre tabla de artes conceptuales sobre paisajes de la novela



Técnica: Acrílico sobre plywood

Título: Sauce llorón

Dimensiones: 3x10"

Descripción General: Sauces llorones frente a un pequeño estanque, hogar de decenas de haditas.



Técnica: Acrílico y marcadores sobre plywood

Título: Casa de hadas

Dimensiones: 3x10"

Descripción General: Una pequeña casa de hadas, el hogar de Hermes el hada mensajera y su patio con hongos comestibles.



Técnica: Acrílicos y marcadores sobre plywood

Título: El ojo de la diosa

Dimensiones: 3x10"

Descripción General: La ira se desata en el mar, y la diosa sirena no demora en materializarse cual ciclón marino amenazante.

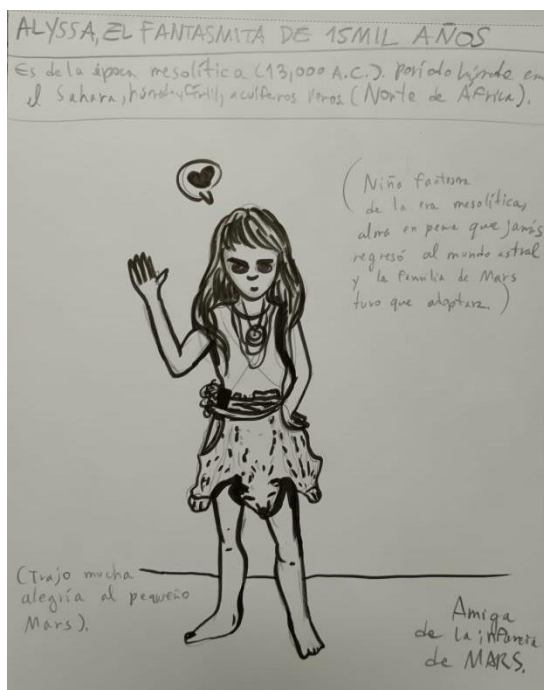


Técnica: Acrílicos y marcadores sobre plywood

Título: El umbral de medianoche

Dimensiones: 3x10"

Descripción General: Mars transformado en murciélago blanco surca la bóveda celeste en busca de una noche divertida.



Técnica: Plumilla sobre papel

Título: Alyssa

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Alyssa, la amiga de infancia de Mars es un fantasma de la era mesolítica de 15mil años de antigüedad.



Técnica: Plumillas sobre papel

Título: Lucretia, la madre adoptiva

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Lucretia Xenidis, madre adoptiva vampira de Mars. No existe mujer que lo ame más que ella.



Técnica: Plumillas sobre papel

Título: Laurent, el padre adoptivo

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Laurent Barnet, el padre adoptivo vampiro de Mars. A pesar de sus bruscos métodos contra su hijo adoptivo Mars, siempre ha estado pendiente y presente como padre y consejero.

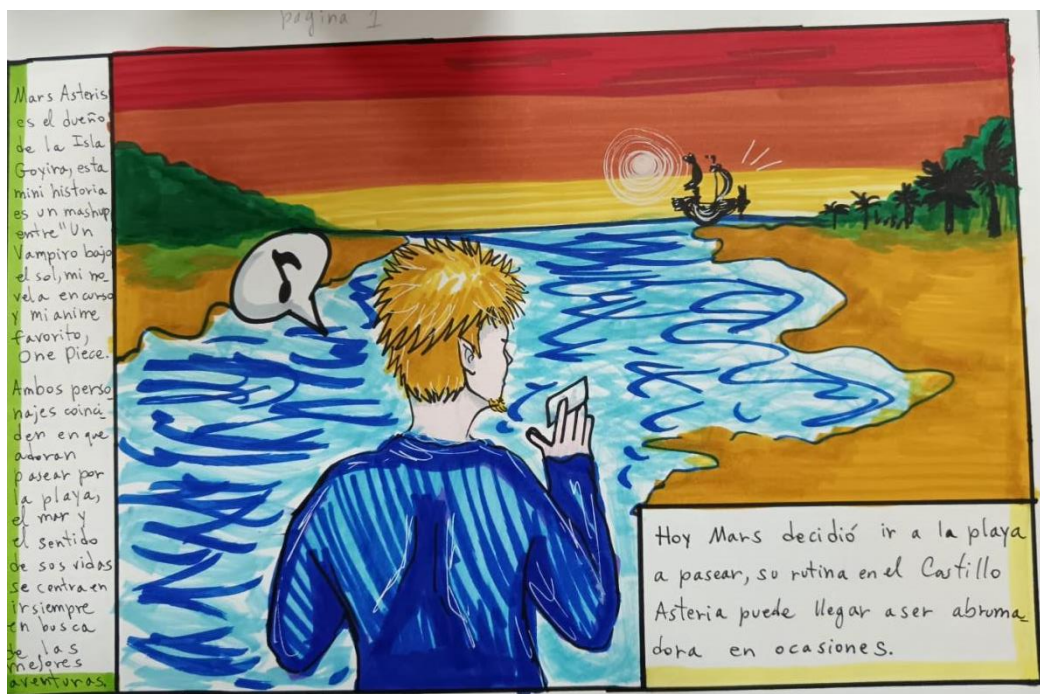


Técnica: Mixta sobre papel mixed media

Título: El emperador pálido

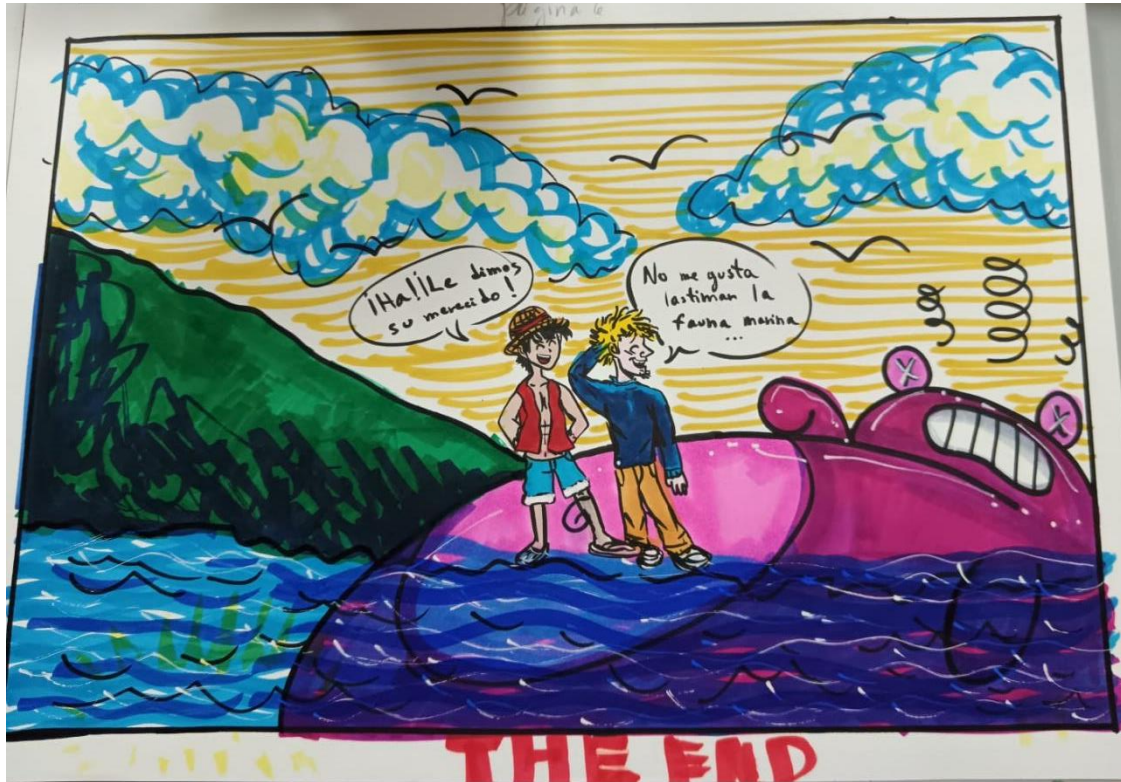
Dimensiones: 14"x10"

Descripción General: Boceto y coloreado del protagonista en su traje de vampiro.







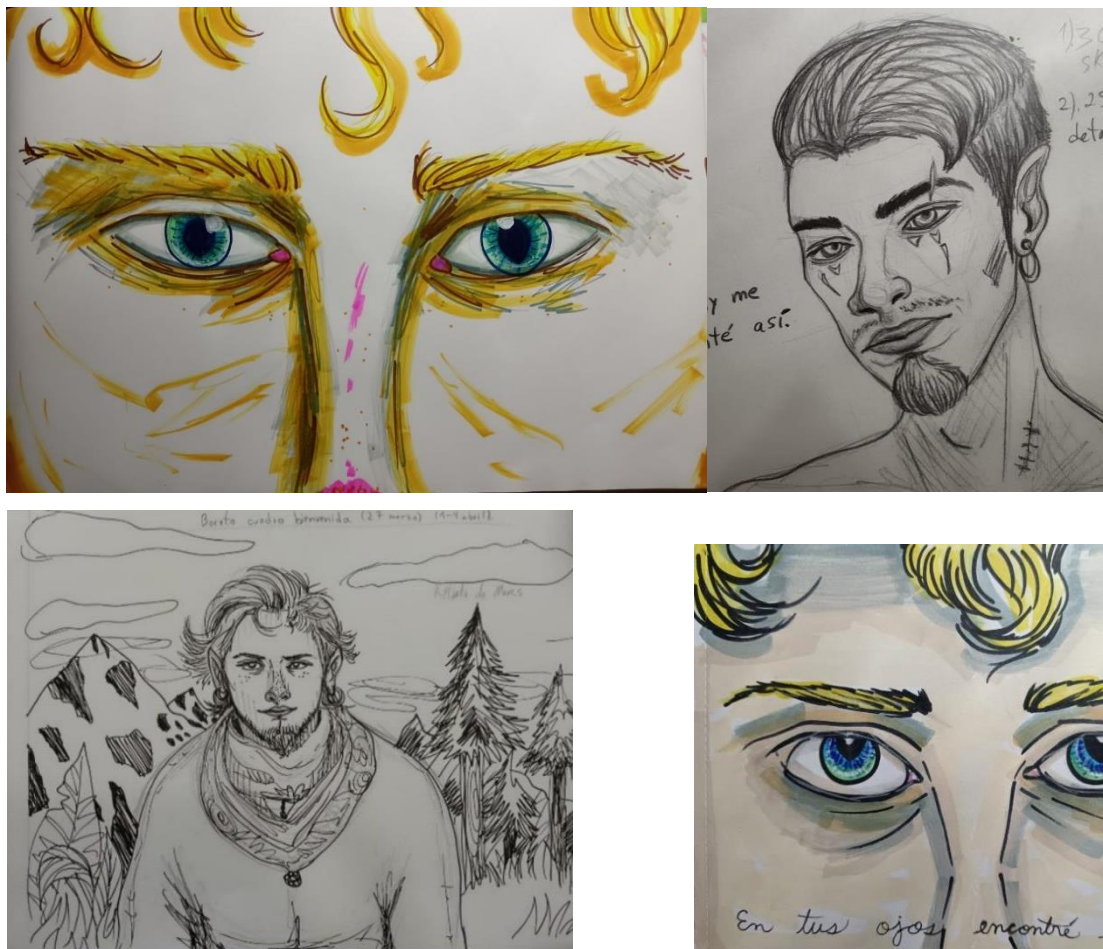


Técnica: Marcadores y plumillas sobre papel mixed media

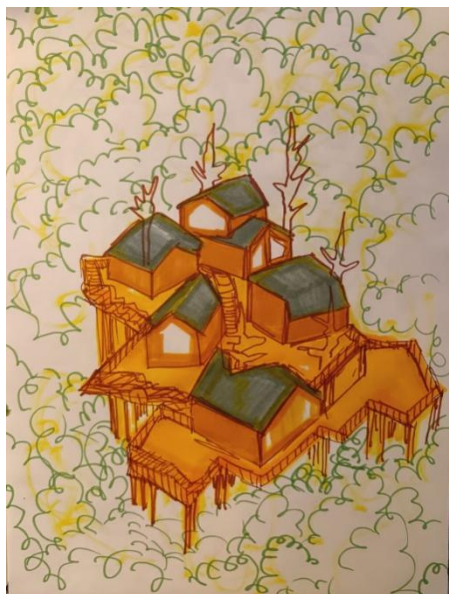
Título: Cómic crossover de One Piece y Un Dampyr bajo el Sol

Dimensiones: 14"x10,5" cada página

Descripción General: Luffy y Mars se reencuentran luego de un largo tiempo y pasan un día de locas aventuras juntos.



Miradas del protagonista Mars Asteris Barnet Xenidis. Refleja la herencia de sus varios padres y madres, su alma y sus intenciones. Es un hombre con un rostro expresivo, de familia finlandesa, de sangre de la tribu indoeuropea Sami, de Caín el rey de los vampiros y de antepasados vikingos. Esta peculiar mezcla lo hace único e interesante.

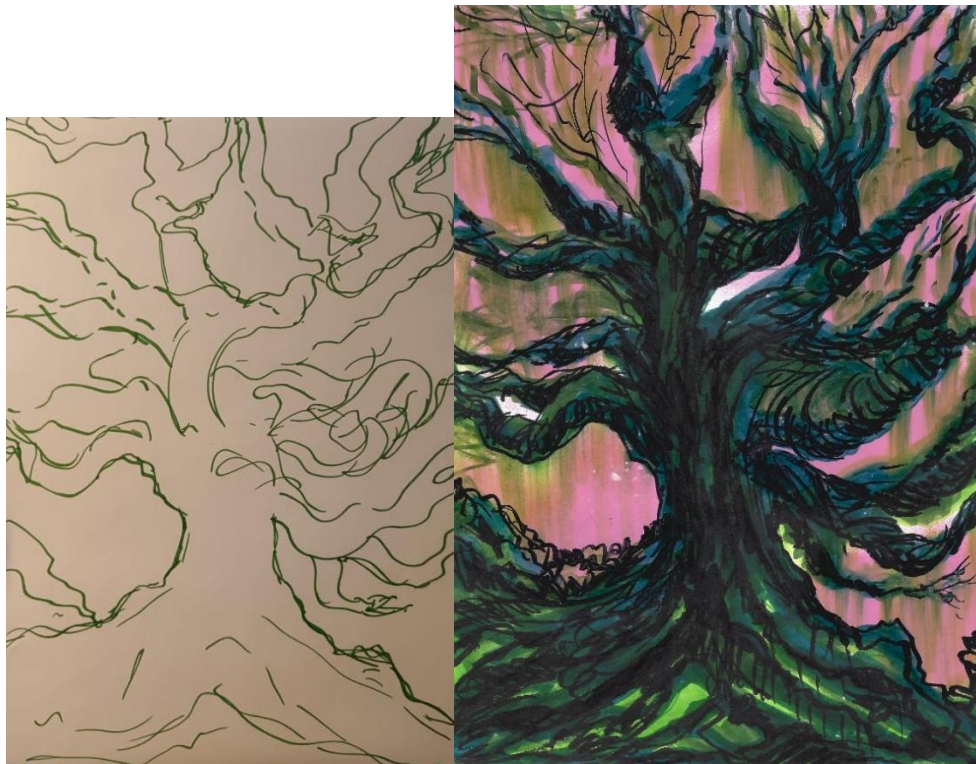


Técnica: Rotuladores sobre papel Fabriano

Título: Casa del árbol de Manuelle

Dimensiones: 9x12"

Descripción General: Residencia de la mano izquierda de Mars, Manuelle Chavarría, el vampiro español. Se especula que únicamente se puede acceder a la mansión volando.



Técnica: Mixta sobre papel Fabriano

Título: Murky Ancient Tree

Dimensiones: 9x12"

Descripción General: Este tenebroso y antiguo árbol te contará oscuros secretos si logras conectarte con él a través de sus raíces. Es un roble deformado de más de 5,000 años.





Técnica: Plumillas y marcadores sobre papel

Título: Castillo Asteria diagonal

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Vista diagonal del Castillo Asteria. Las torres yacen sobre una formidable estructura de base de ladrillos, construido hace 130 años pero, al estilo medieval.

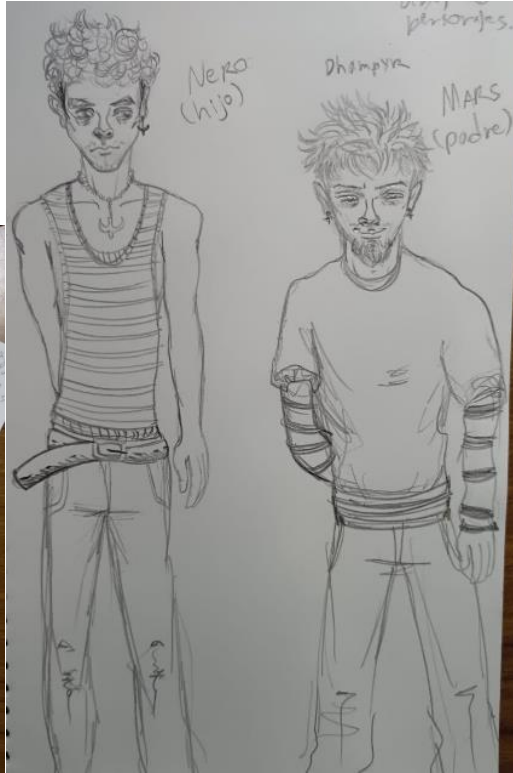
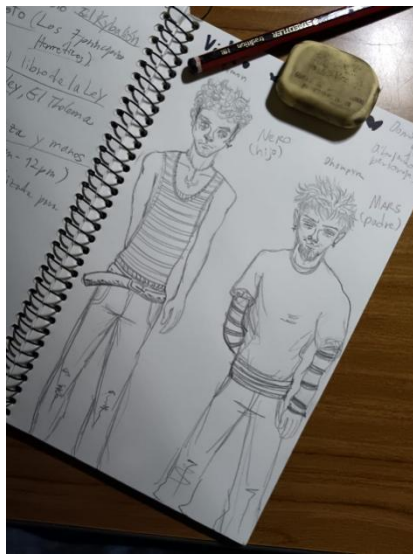


Técnica: Pluma negra sobre papel

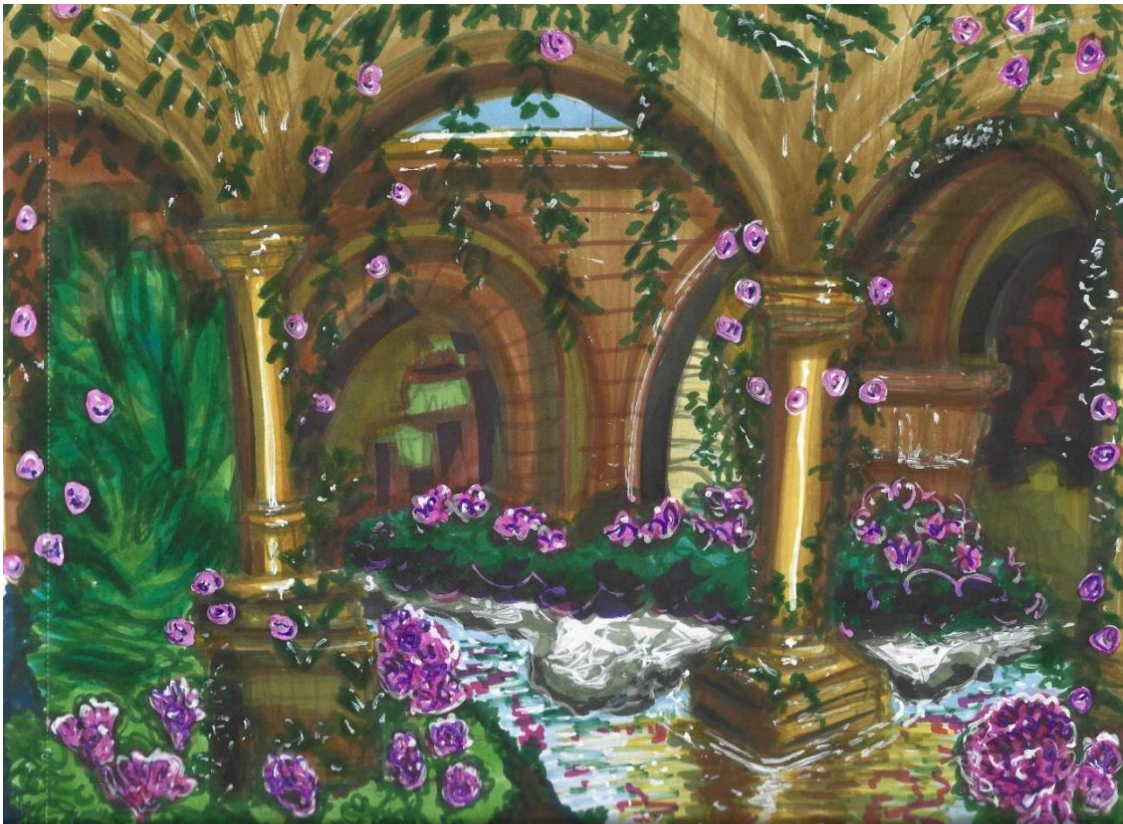
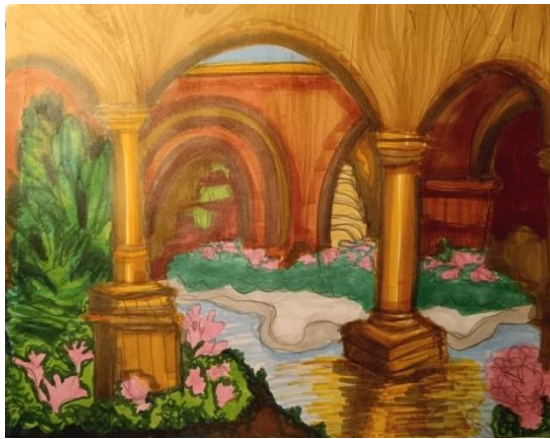
Título: Paperplant

Dimensiones: 15x10cm

Descripción General: Planta misteriosa a la cual le nacen cartas; mensajes del más allá.



Mars y su primogénito, Nero Mihail Barnet. Un joven de 32 años humanos (mitad demonio, mitad vampiro y mitad humano). Tiene 552 años demonio en realidad, pero al igual que su padre, envejece lento. Muy carismático, pero de cuidado por sus arranques de locura, oculta sus poderes, pero se rumora posee más fuerza que su papá.



Técnica: Marcadores sobre papel

Título: Zona inundable del castillo

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Zona inundable, arte conceptual paso a paso, pruebas en blanco y negro para corregir diferencias tonales. En esta área nacieron y crecieron los hijos del matrimonio los primeros cinco años de vida.



Técnica: Mixta sobre cartulina Canson

Título: El Rey

Dimensiones: 20"x25"

Descripción General: Retrato que le hicieron a Mars unas décadas luego de que por fin el Imperio Otomano fuera controlado en Europa, como reconocimiento por sus hazañas en la guerra durante el reinado del "Empalador" Vlad Tepes y Vladislav III. Nótese la vestimenta rumana de la época influenciada por los musulmanes.

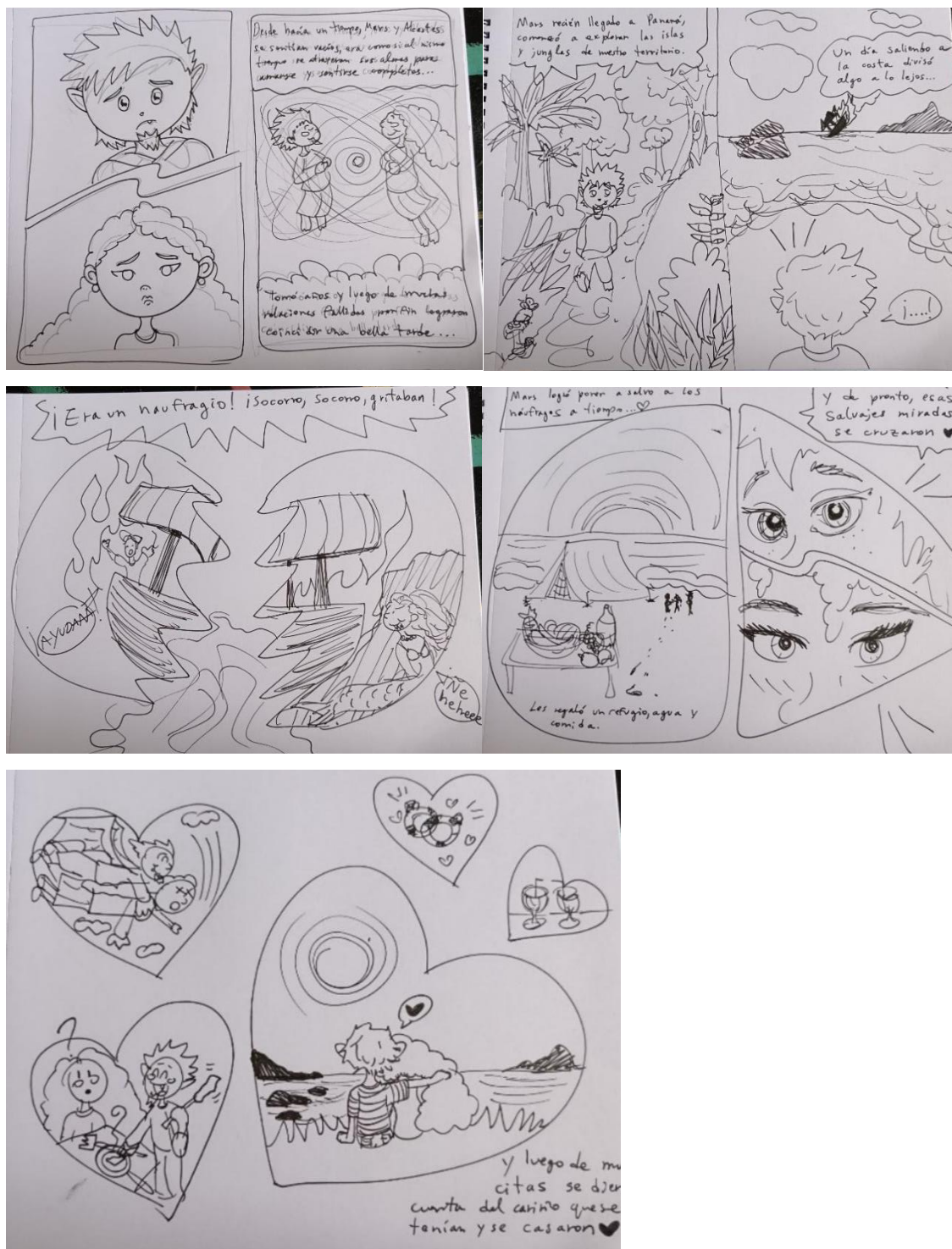


Técnica: Grafito sobre papel sketch

Título: Retrato y un amorío secreto

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: El primero, un retrato junto a Vallek, un demonio antiquísimo, combustible de pasiones prohibidas para el joven Mars, ambos se enredan en un sombrío y retorcido romance como serpientes entrelazadas, al mejor estilo de Lestat y Louis de entrevista con el vampiro. El segundo, un retrato que encargó Mars a un artista de la época en la que cumplió 30 años.

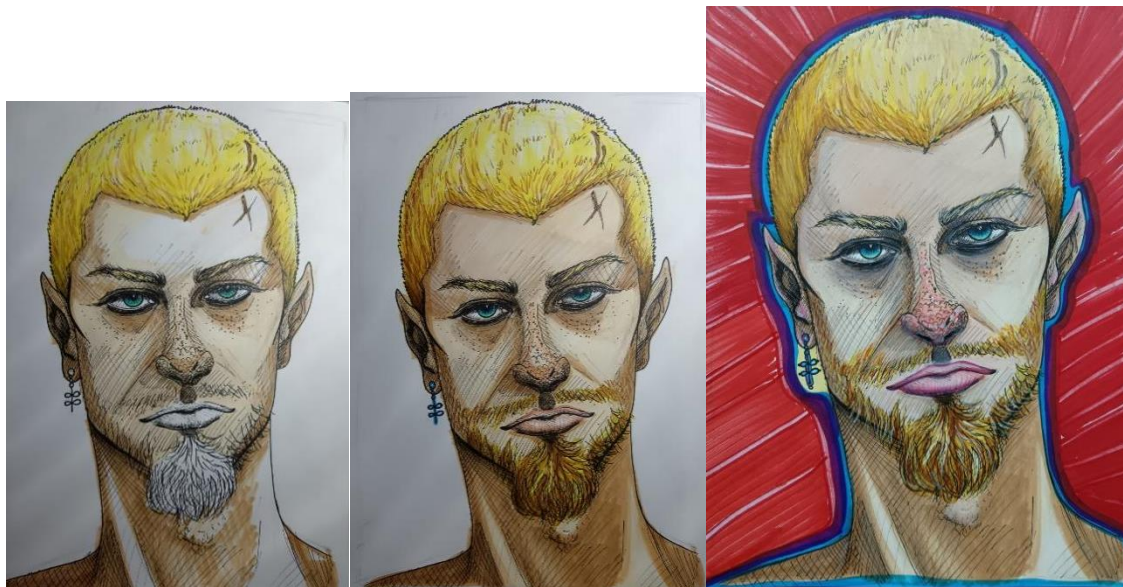
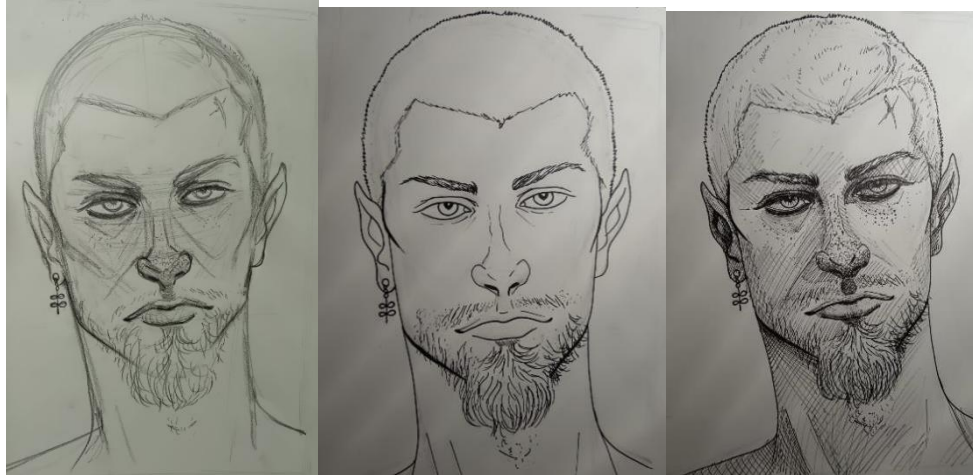


Delineado a tinta del mini cómic no canon todavía, de cómo Mars y Alcestes se conocieron. Dibujo estilo caricaturesco.



Traje de los años 1950.





Paso a paso de un rostro actualizado a la fecha actual de Mars, tiene 566 años Dhampir, pero si fuese humano tendría entre 50 y 56 años. Boceto a lápiz, delineado a plumilla y coloreado a pilotos de alcohol mixto con lápices de colores. Los vampiros y dhampiros tienen la cualidad de mantener su juventud hasta pasados los 900 años, que es cuando realmente presentan algunos signos de vejez. La auto regeneración es una cualidad importante y codiciada de estas especies. Destacan sus rasgos nórdicos y su alma de vikingo, con una tensión importante en su mandíbula, producto de sus largos y robustos dientes.



Técnica: Acrílico y óleo sobre lienzo

Título: La Isla Elefante

Dimensiones: 50"x70"

Descripción General: La Isla elefante, arte conceptual. Una isla que queda cerca del lugar de residencia de Mars y alberga tesoros codiciados por piratas modernos.



Técnica: Marcadores y plumilla sobre papel mixed media

Título: Henry Longobardo

Dimensiones: 14"x10"

Descripción General: Henry "Barbalarga" antes de ser inmortalizado como licántropo era un pirata común y corriente de 35 años a la fecha de su muerte.



Henry Longobardo alias "Colmillo de oro" pirata hace siglos, marinero hoy. Camarada de Mars, Manuelle y Nero; primogénito de Mars, el cual resultó ser un marinero también. Esta es su forma de licántropo, quedó inmortalizado a la edad de 35 años.



Técnica: Mixta sobre papel

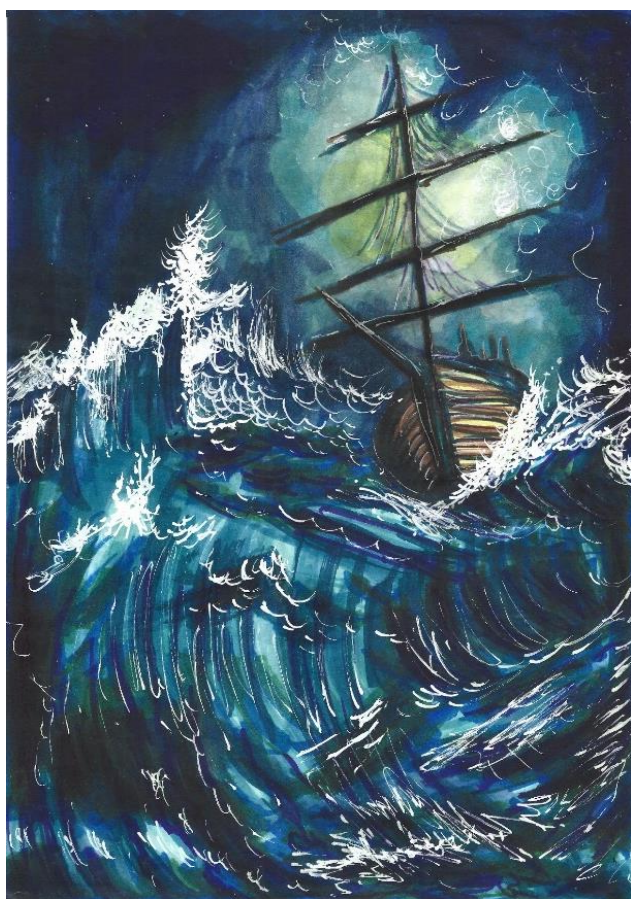
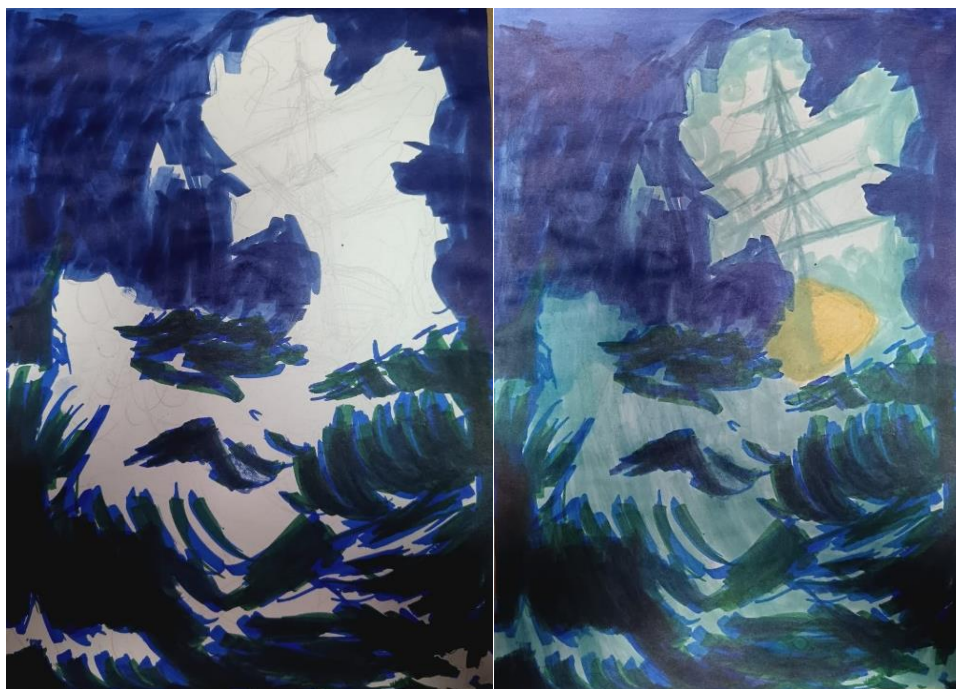
Título: Cuerpo y rostro de Henry marintero

Dimensiones: 9"x12"

Descripción General: Detalle del rostro de Henry y su cuerpo, luce actualmente al estilo marintero sexy y despreocupado.



Imágenes usadas para ideas de vestimenta más acorde a la época y un poco más originales de Alcestes y su amiga Harriet.



Técnica: Marcadores sobre papel Fabriano

Título: ¡Este barco no naufragó!

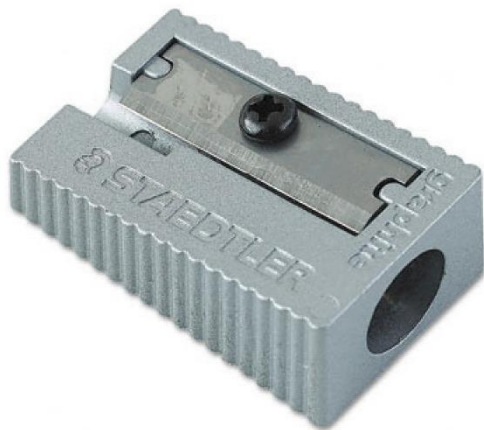
Dimensiones: 9x12”

Descripción General: Paso a paso de la escena de la embarcación durante la tormenta marina, hecho a pilotos de alcohol. Uno de los artes más laboriosos y extensos de todos.

Materiales

1. Marcadores base alcohol marca Pointer edición Artpro y Starmate.
2. Plumillas número 0.05, 0.1, 0.2, 0.3, 0.4, 0.5, 0.6, 0.7, 0.8, 0.9, 1.0 y 1.2. Además de un brush de tinta, marca Artline, Staedtler, Rotring.
3. Líquido corrector para brillos, detalles y para agregar elementos superficiales con el fin de resaltarlos y para acentuar el efecto de profundidad.
4. Lápices de grafito HB y 2H.
5. Borrador jabón, moldeable y de vinilo.
6. Sacapuntas y exacto para sacar minas a los lápices.
7. Lápices de colores Prismacolor, para agregar detalles y degradado de color en ciertas ocasiones.
8. Libretas especiales para grafito, carboncillo y lápiz de color.
9. Libreta especial para todo tipo de marcadores, ya sea de agua, alcohol, alcohol-aceite, etc.
10. Libreta de sketches a parte para ensayos y errores.
11. Laptop de diseño gráfico Lenovo.
12. Impresora y escáner HP para digitalizar todas las imágenes.

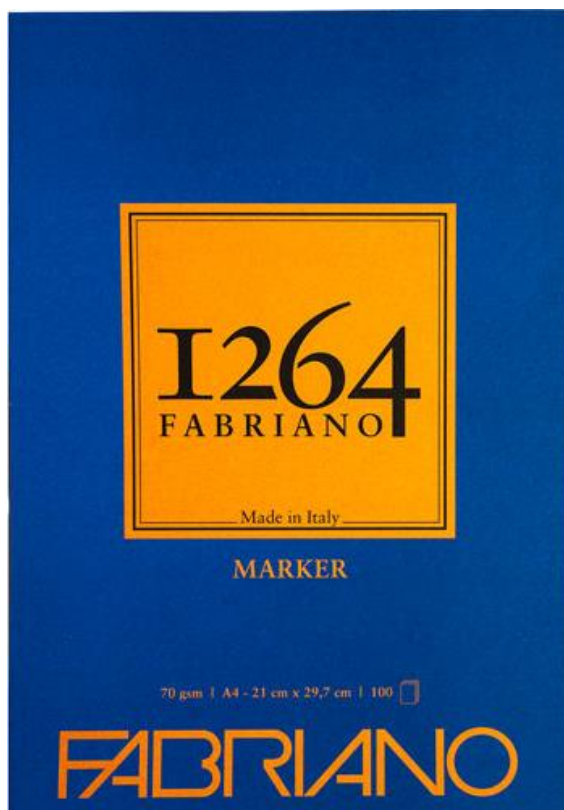


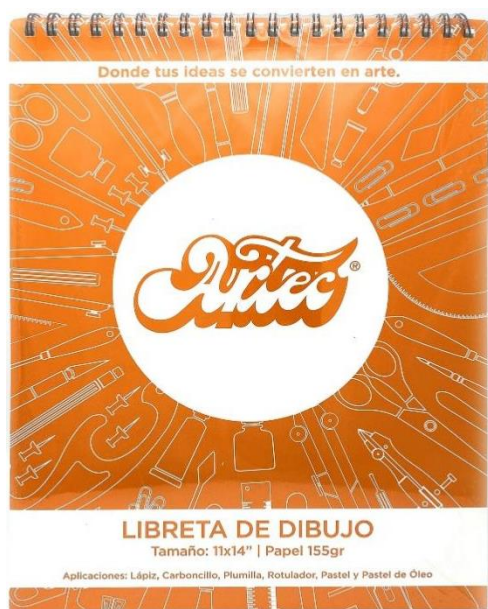




Ideal para dibujar y bosquejar.
 Ideal for drawing and sketching.

 **48** Hojas / Sheets

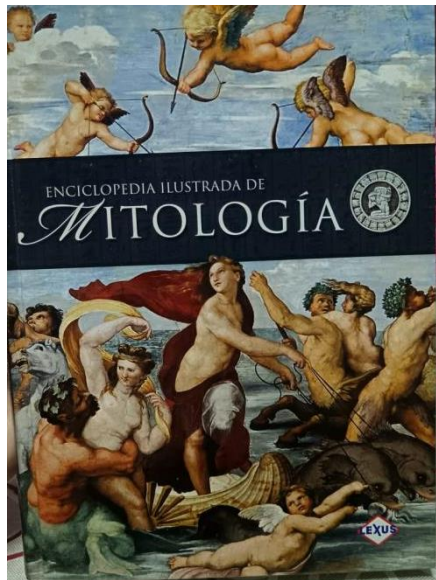




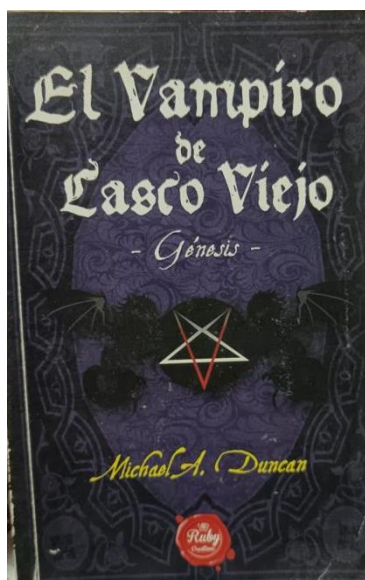
Libros que fueron inspiración para este proyecto:



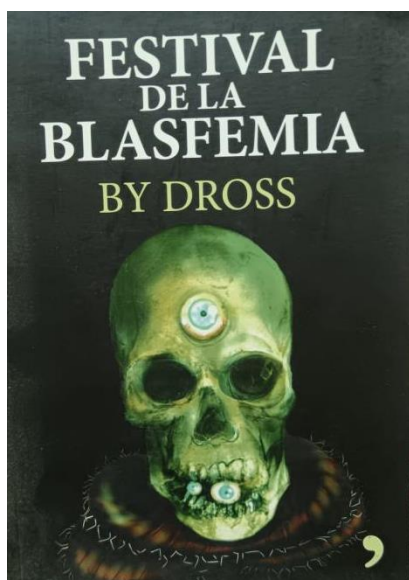
El Libroarte: aquí se encontrarán todos los artes conceptuales recopilados en esta oportunidad.



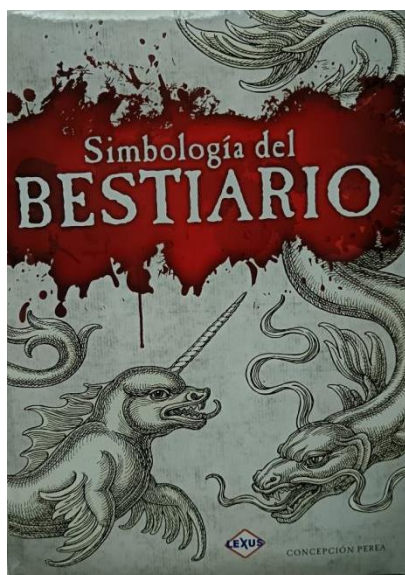
Enciclopedia ilustrada de la mitología: inspiró el hecho de ilustrar la novela.



El Vampiro de Casco Viejo: inspiró parte de la trama (de que la historia se desarrollara en una parte de Panamá).



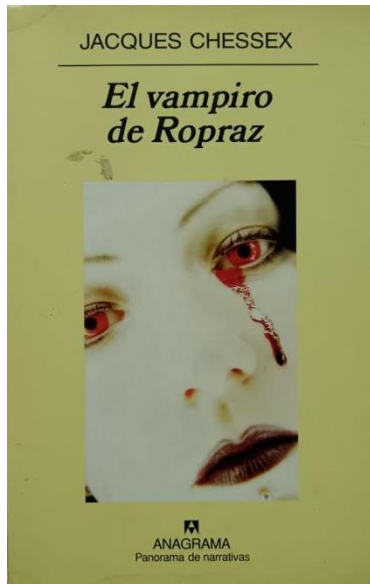
Festival de la Blasfemia: inspiró el humor negro característico de parte de la novela en curso.



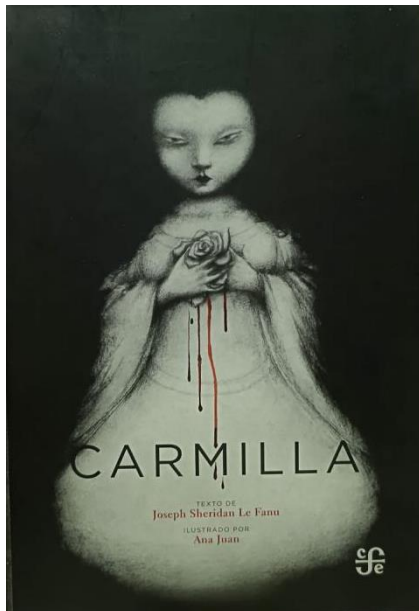
Simbología del Bestiario: hace énfasis en criaturas mitológicas alrededor del globo.



Desperta Ferro (versión Vlad Tepes): narra la historia verdadera del hombre que inspiró el mito de drácula del escritor Bram Stoker. Vladislav aparece en la novela en curso como personaje clave que influye al protagonista en su adolescencia.



El vampiro de Ropraz: narra la desgarradora historia de una serie de asesinatos perpetrados por un hombre perturbado por sus traumas infantiles.



Carmilla: inspiración principal para las ilustraciones de la novela en curso, muestra excelentes imágenes hechas a carboncillo y grafito que conmocionaron a la lectora cuando la leyó.

Cronograma de elaboración de tesis, escritura de novela y elaboración de las ilustraciones (2018-2024)

Fecha	Actividad	Detalles/Descripción	Estado
AÑO 2018	Se comienza a escribir la novela un “Dhampir bajo el Sol”	Se escribe el primer capítulo y se hace el diseño piloto del protagonista.	Finalizado
AÑO 2022	Se retoma el trabajo pendiente	Luego de los estragos de la pandemia, se retoma la escritura e ilustración de la novela, con miras optimistas al futuro.	En proceso
AÑO 2023	Curso materias penalty con profesora Yaiza	Este año ha sido decisivo en el desarrollo y culminación de este proyecto, con el apoyo adecuado de la docente se avanza en la dirección anhelada.	Finalizado
Julio a diciembre 2023	Retomo definitivo del trabajo de grado	Mientras se cursan materias de penalty durante los meses de julio a diciembre, el borrador de la tesis es elaborado.	Finalizado
Julio-agosto 2023	Definición de tema	Se define el tema y título de la tesis y se comienza el capítulo uno.	Finalizado
		Se avanza el capítulo uno y se comienza el capítulo dos de la	Finalizado

Agosto-septiembre 2023	Encaminación de la investigación 1	tesis, semana tras semana se dan múltiples encuentros con la profesora, quien encamina mejor la investigación y se le presentan por primera vez imágenes previamente elaboradas sobre la misma.	
Septiembre-octubre 2023	Presentación de capítulo 1	Se sustenta en una charla el capítulo 1 del trabajo de grado y se elaboran aún más imágenes de la novela.	Finalizado
Octubre-diciembre 2023	Presentación capítulos 2 y 3	Se sustentan en una charla con PPT los capítulos 2 y 3 de la tesis, se profundiza en la parte creativa de las ilustraciones y queda pendiente para el otro año continuar con la tesis de manera más formal.	Finalizado
AÑO 2024 Enero 2024	Reencuentro	Se da un encuentro fortuito entre alumna y docente y se le hace la petición de ser asesora, a lo que acepta y se hace un acuerdo verbal por ambas partes de	Finalizado

		continuar y terminar el trabajo de grado.	
Marzo 2024	Redirección del tema	Con el trabajo de grado por la mitad, la asesora recomienda redireccionar la investigación en pro del proceso creativo de las ilustraciones y alejarla totalmente del corte literario. Se llega al acuerdo de presentar en la sustentación un libroarte, el cual contendrá todo el arte conceptual de la novela en curso.	Finalizado
Abril-mayo 2024	Escritura de los antecedentes y marco teórico	Se reescribe todo el texto de los capítulos 1 y 2, se profundiza en detalles acerca del proceso creativo y de la teoría artística en sí misma, se realizan muchas más ilustraciones. Todos los avances son enviados por correo a la docente.	Finalizado
Junio 2024	Escritura del marco metodológico	Se escanean las imágenes por digitalización, se incluyen en el capítulo 3 y se cita nuevamente a la asesora a revisión	Finalizado

		y corrección del texto de la tesis para mediados de mes.	
Julio-octubre 2024	Revisión y corrección	La tesis es enviada en repetidas ocasiones para su revisión y corrección con el fin de hacer la edición final.	Finalizado
Diciembre 2024-febrero 2025	Editado final	La tesis es editada finalmente y está a la espera de entrega, comentarios y futura aprobación.	Pendiente

Cronograma (periodo 2024-2025)

Fecha	Actividad	Descripción/Detalles	Estado
Marzo 2024	Elección del tema	Decidir el enfoque, plantear hipótesis inicial y definir objetivos.	Finalizado
2018-2024	Búsqueda de fuentes y bibliografía	Investigación inicial sobre el tema, recopilación de referencias.	Finalizado
Diciembre 2024	Redacción del índice	Crear estructura detallada del contenido de la tesis.	Finalizado
Julio 2024	Revisión de literatura	Leer y resumir los textos más relevantes.	Finalizado
Abril-agosto 2024	Redacción del marco teórico	Redactar la sección que justifica teóricamente el estudio.	Finalizado

Fecha	Actividad	Descripción/Detalles	Estado
Mayo-Septiembre 2024	Desarrollo de la metodología	Explicar el enfoque, los métodos de investigación y el plan de trabajo.	Finalizado
Junio 2024	Redacción de los primeros resultados	Empezar a escribir sobre los hallazgos preliminares.	Finalizado
Octubre 2024	Revisión y análisis de resultados	Refinar los resultados con análisis profundos.	Finalizado
Diciembre 2024	Escribir conclusiones	Redactar las conclusiones basadas en los resultados obtenidos.	Finalizado
Diciembre 2024	Redacción de la introducción y conclusión	Completar la introducción y las conclusiones de la tesis.	Finalizado
Actualidad	Revisión final de la tesis	Realizar una revisión general de todo el documento.	Pendiente
2023 julio a diciembre y 2024 abril a septiembre	Entrevista con el tutor para retroalimentación	Enviar el documento a tu tutor y recibir comentarios.	Finalizado
Marzo 2024 y Octubre 2024	Incorporar cambios y correcciones	Modificar la tesis de acuerdo con la retroalimentación recibida.	Finalizado
Actualidad	Revisión ortográfica	Revisar gramática, ortografía.	Pendiente
Actualidad	Preparar presentación final	Crear una presentación de PowerPoint o similar para defender la tesis.	En proceso
Actualidad	Entregar tesis finalizada	Entregar el documento final a la universidad.	Pendiente