



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO**

---

**FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO**

**ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE  
CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN  
DE DRAGONES**

**TESIS**

**PRESENTA:**

**JINSEI BONILLA MONTOYA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

**LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**DIRECTOR DE TESIS:**

**BERNARDO PÉREZ CASASOLA**

XOCHIMILCO, CD. MX., 2018



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



# AGRADECIMIENTOS

A MIS MAESTROS DE LA VIDA: MIS PADRES  
POR TODO EL AMOR, LA PACIENCIA Y LOS CONSEJOS QUE A LO  
LARGO DE MI VIDA ME HAN DADO, ORIENTÁNDOME PARA TOMAR  
BUENAS DECISIONES Y ANIMÁNDOME A ALCANZAR LAS METAS  
QUE AL PRINCIPIO PARECÍAN INALCANZABLES.

A MI SEGUNDA MADRE: SUSANA OVILLA  
POR LAS PLÁTICAS EXTENSAS, LAS EXPERIENCIAS Y POR LA MUES-  
TRA DE QUE TODO CUANTO SE VE Y SE APRENDE ES CUESTIONABLE,  
PARA COMPRENDERLO AÚN MÁS, PODER EXPLICARLO E INCLUSO  
COMPARTIRLO CUANDO LLEGA LA OPORTUNIDAD

A MIS MAESTROS DE LA CARRERA: TODOS EN GENERAL  
SUS TRABAJOS Y/O PROYECTOS Y TAREAS DE INVESTIGACIÓN ME  
DIERON LA INSPIRACIÓN PARA ELEGIR EL TEMA DE ESTA TESIS.

A MI DIRECTOR DE TESIS Y LOS SINODALES:  
BERNARDO PÉREZ CASASOLA, PATRICIA VALERO CABAÑAS,  
CUAUHTÉMOC GARCÍA ROSAS, EDGARDO MARTÍNEZ HIDALGO Y  
ARMANDO DURÁN AVILES: POR TODOS SUS CONSEJOS, SU DIRECCIÓN  
Y SOBRE TODO LA PACIENCIA PARA  
ESPERAR A CADA ENTREGA Y REVISIÓN.

Y FINALMENTE PERO NO MENOS IMPORTANTE: A DIOS  
PORQUE ME HA DADO LA VIDA PARA APROVECHARLA AL MÁXIMO  
ME HA PERMITIDO LLEGAR HASTA ESTE PUNTO Y POR OTORGARME  
LAS CUALIDADES Y VIRTUDES DE LAS CUALES ME HE VALIDO PARA  
SEGUIR BUSCANDO CADA DÍA EL SER UNA MEJOR PERSONA.



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	7
CAPÍTULO I: DISEÑO (ILUSTRACIÓN).....	9
1.1 DISEÑO	
1.2 ILUSTRACIÓN	
1.3 ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA	
1.4 DIBUJO	
1.5 MATERIALES	
CAPÍTULO II: EL CANON Y LOS SERES FANTÁSTICOS.....	23
2.1 CANON COMO PARTE DE UN MÉTODO	
2.2 CANON E HISTORIA	
2.3 CANON, ANTROPOMETRÍA, SIMETRÍA Y PROPORCIÓN	
2.4 “EL NÚMERO DE ORO” Y LA SUCECIÓN DE FIBONACCI	
2.5 SERES FANTÁSTICOS	
2.6 DRAGONES	
CAPÍTULO III: PROPUESTA: ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE “SIETE CABEZAS” PARA LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES.....	37
3.1 ¿POR QUÉ BUSCAR LA ACEPTACIÓN DEL PERSONAJE EN LA ILUSTRACIÓN?	
3.2 ¿POR QUÉ SE PROPONE LA ALTERACIÓN DE UN CANON HUMANO PARA LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES?	
3.3 EMOCIONES Y PERSONALIDAD	
3.4 PROPUESTA PASO A PASO DE LA ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS PARA LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES.	
3.4.1 PLANTEAMIENTO DE LO QUE SE VA A DIBUJAR	
3.4.2 SELECCIÓN Y ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS	
CONCLUSIÓN.....	51
BIBLIOGRAFÍA.....	53



# INTRODUCCIÓN

En la actualidad pocos son los libros dedicados a la representación de dragones ya sea en dibujo, pintura o escultura y menos aquellos que involucran específicamente a la proporción, los cánones y su importancia para aquellas ilustraciones que tienen como fin el hacer parecer a estos seres fantásticos como parte de una realidad posible.<sup>1</sup> En aquellos donde se puede aprender cómo dibujar seres fantásticos, los autores pasan directamente del bocetaje al resultado final, sin una explicación detallada del proceso que implica la creación de un personaje, o propician el calco de imágenes en lugar de instar a los usuarios a realizar sus propias interpretaciones de los personajes en cuestión, e incluso en algunos casos se utiliza la estructuración de formas geométricas que efectivamente son útiles y “necesarias” para la elaboración de cualquier representación gráfica, dejando a un lado la utilidad de la proporción, olvidándose así, los autores, de guiar al usuario que busca la aceptación del público hacia sus personajes.<sup>2</sup>

Dichos personajes sean estos ilustrados como caricaturas o en modo “realista”, provenientes de la mente del diseñador-ilustrador o tomados de una historia ya existente, la realidad es que muchos de ellos aún a pesar de ser fantásticos y realizados con una creatividad intuitiva y explosiva, resultan (debido a la falta de proporción, unidad en los cuerpos que poseen y la relación que tienen con el entorno en que se ubican) ser poco atractivos por el público al que son presentados; concordando así con la idea de que “No sólo es importante hacer que estos personajes se ajusten al ambiente que deben ocupar, sino que también ellos deben transmitir la sensación de ser tan reales como cualquier otro elemento del dibujo.”<sup>3</sup>

El Diseñador-Ilustrador tiene como finalidad primicia la de comunicar una idea por medio de la representación gráfica y que esta sea aceptada por aquellos que la miran o la observan.

Los objetivos de esta tesis serán: presentar al lector una propuesta para complementar sus conocimientos en la ilustración de dragones.

- 1.-Una definición de lo que implica una ilustración desde el punto de vista del diseño.
- 2.-La importancia del uso del canon humano en la ilustración a través del tiempo.
- 3.-Y finalmente una propuesta desarrollada de la transformación del canon humano de siete cabezas en la ilustración de dragones.

Esta tesis está dividida en tres capítulos:

## Capítulo I: DISEÑO (ILUSTRACIÓN)

En este, primero hablaremos del Diseño proporcionando una breve pero clara definición del diseño y lo que implica, enfocándonos posteriormente en una de sus ramas que es la Ilustración y lo que la constituye: el Dibujo y los materiales con los cuales puede llegar a realizarse. Esto servirá para establecer las bases y los conceptos a utilizar a lo largo de esta tesis de manera que las ideas sean comprendidas de la mejor manera posible.

<sup>1</sup> Por ejemplo: Kidd, Tom. *Cómo dibujar y pintar Dragones*. 2010 y Peffer, Jessica. *Dragon Art: how to draw fantastic dragons and fantasy creatures*. 2005.

<sup>2</sup> Como ejemplo: Lehner, Ernest. *Monsters & Dragons: CD-ROM & Book*. 2005; Noble, Marty. *Dragons and wizards: CD-ROM & Book* 2003; Campos, Cristina. *Cómo dibujar personajes de Fantasía: paso a paso*. 2012.

<sup>3</sup> Gary A. Lippincott, *Técnicas de Ilustración Fantástica*, (Barcelona, España: Norma, 2007) 34.





# ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

## Capítulo II: EL CANON Y LOS SERES FANTÁSTICOS

En este segundo capítulo hablaremos del Canon, su integración como parte del método en cuestión al dibujo, su historia, sus variaciones y otros sistemas de medida como el Número de Oro y la Sucesión de Fibonacci, la importancia de su uso y posteriormente orientaremos el tema hacia los Seres Fantásticos mencionando algunos conocidos, además de hablar un poco de sus principales orígenes para centrar la conclusión de este mismo capítulo, específicamente, en los Dragones pues estos mismos forman parte del tema central de esta tesis.

## Capítulo III: PROPUESTA: ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE “SIETE CABEZAS” PARA LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Concluiremos esta tesis con la presentación de una propuesta de los pasos a realizar para Ilustrar Dragones a partir de la transformación del Canon antropométrico de siete cabezas. Partiendo desde la cabeza misma del ser humano, transformándola en el cráneo del dragón y tomando esta misma como la medida base de la anatomía dracónica a realizar en la ilustración de dragones.

A continuación se presenta la información recolectada y generada cuyo objetivo es que Diseñadores-Ilustradores motivados a usar esta guía, no solo la complementen sino que la enriquezcan con sus conocimientos en la ilustración de dragones.



# CAPÍTULO I

## DISEÑO (ILUSTRACIÓN)

### 1.1 Diseño.

El Diseño es definido como: "... un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realización de las visiones personales y de los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas... ..es la mejor expresión visual de la esencia de <<algo>>, ya sea esto un mensaje o un producto."<sup>4</sup>

La palabra Diseño como tal es un término que en la actualidad posee muchas interpretaciones y usos, debido a esto existen varias definiciones de la misma. Desde hace ya varios años, personajes influyentes del diseño han dado algunas definiciones como las siguientes: "Alguien ha definido el diseño gráfico como <<la construcción de lo posible>>, y lo que es posible varía según el estado de las técnicas de impresión y reproducción, y las restricciones sociales y económicas impuestas al diseñador."<sup>5</sup>

El Diseño en sí es el hacer algo que cumpla con un propósito u objetivo específico; "...es toda acción creadora que cumple su finalidad."<sup>6</sup> Puede ser realizado con infinidad de materiales y elementos, ubicado en incontables superficies y lugares, siempre y cuando estos mismos le favorezcan y ayuden a cumplir con el propósito designado, por lo cual "Sin un motivo no hay diseño."<sup>7</sup>

El Diseño tiene sus orígenes desde la naturaleza misma y todo cuanto hay en ella puesto que cada elemento, ser u objeto tiene una forma, posee estética y por supuesto tiene un propósito. Tan sólo las células constituyentes de nuestros organismos o los átomos de los elementos de la tabla periódica son muestras de un diseño tan funcional que el hombre admirado por sus funciones y propósitos ha realizado monumentos y con forme los ha ido explorando ha tratado de imitarlos. Convirtiéndose así, el ser humano, en el aprendiz e imitador de la misma, desarrollando objetos y técnicas facilitadoras de su existencia. "Todo lo que usamos -ropas, casas, ciudades, carreteras, herramientas, maquinarias, etc.- se inventó para llenar alguna necesidad."<sup>8</sup>

De acuerdo a las definiciones anteriores en esta tesis definiremos al diseño como: La realización de aquello que posea practicidad, utilidad y estética integrándose a un entorno, generando emociones y sensaciones a una sociedad donde sea capaz de aportar algo y posea utilidad.

A causa de esto y siguiendo la "tradicción" de aquellos quienes han tomado el ejemplo de la naturaleza, compararemos

<sup>4</sup> Wucius Wong, *Fundamentos del diseño*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2015) 41.

<sup>5</sup> Terence Dalley. *Guía completa de Ilustración y Diseño/ Técnicas y Materiales*, (España: Blume, 1992) 109.

<sup>6</sup> Robert Gilliam Scott, *Fundamentos del Diseño*, (Argentina: Victor Leru, 1982) 1.

<sup>7</sup> Scott, *Fundamentos...*, 4.

<sup>8</sup> Scott, *Fundamentos...*, 2.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

al Diseño con una rama perteneciente a un Gran Árbol, el Árbol del Conocimiento, donde se encuentran todos los hallazgos del hombre y los que aún le faltan por descubrir. Esta rama por supuesto tiene sus propias divisiones como lo son las áreas de: Diseño Editorial, Diseño Multimedia, Diseño Fotográfico, Diseño de Soportes Tridimensionales y Diseño de Ilustración. Siempre dispuestas a cumplir cada una sus objetivos y a mezclarse entre ellas cuando sea necesario para llevar a cabo el objetivo más importante del Diseño: COMUNICAR. Más adelante nos enfocaremos en la rama del diseño que implica la Ilustración y posteriormente dirigiremos la atención hacia la Ilustración Fantástica y aún más específicamente la Ilustración de Dragones.

A continuación expondremos el enfoque de cada rama del diseño de acuerdo a lo expuesto en el párrafo anterior:

**Diseño Editorial:** Dirigida a la maquetación, diseño y composición de publicaciones de distinta índole como: revistas, libros, periódicos, etc. Su objetivo principal es comunicar ideas o mensajes valiéndose de imágenes y palabras.

**Diseño Multimedia:** Involucra la fotografía, la edición de videos, la alteración de imágenes e incluso de texto. Relacionada con el Diseño Editorial, el Diseño Fotográfico e incluso con el Diseño de Ilustración.

**Diseño Fotográfico:** Es la expresión de la fotografía misma como expresión del Diseño, provocando más que captar un momento o un suceso, la transmisión de una idea y de ser posible una emoción reflexiva. Tomando en cuenta la composición, los tonos de luz, las texturas o los fondos que acompañan a los elementos expuestos.

**Diseño de Soportes Tridimensionales:** Aplicado a objetos físicos o incluso en los virtuales donde la profundidad sea representada como la tercera dimensión. Funciona en el diseño de envases y embalajes.

**Diseño de Ilustración:** Es la construcción de imágenes ya sea por métodos tradicionales o digitales con la finalidad primicia de transmitir mensajes por medio de la imagen misma y a su vez dichas imágenes pueden ser acompañadas por textos.

Como se habrá podido percibir, las ramas del Diseño ya mencionadas se relacionan unas con otras constantemente y se convierten, al igual que en las matemáticas, en factores que producen un resultado. Aludiendo a una de las propiedades en las matemáticas que dice: "el orden de los factores no altera el producto", aquí sí lo altera, pues "La atracción contribuye a determinar no sólo lo que miramos en primer término en una composición, sino también la manera en que la organizamos."<sup>9</sup>



<sup>9</sup> Scott, *Fundamentos...*, 24.

## 1.2 Ilustración

Anteriormente se dio una breve definición de la Ilustración, sin embargo aquí ahondaremos un poco más en su definición y aquello que la constituye. Ya que para poder hablar sobre algo hay que conocerlo primero.

“...la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración”<sup>10</sup> consiste principalmente en transmitir mensajes, relatar historias o expresar ideas concretas por medio de una imagen realizada de manera digital o tradicional, conjunta con aplicaciones de color o en escalas de grises. Considerada como la explicación de una idea o un concepto por medio de ejemplos gráficos. Y aunque la Ilustración es perteneciente al Diseño también lo es del Arte ya que “arte e ilustración nunca pueden separarse por completo; la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales.”<sup>11</sup>

Aunque en el mundo la palabra Ilustración nos recuerde el movimiento intelectual europeo del siglo XVIII, o nos remonte a una estampa o dibujo que se haya visto en un libro, en esta tesis nos referiremos a ella como: “El esclarecimiento de una idea a través de los medios gráficos.”<sup>12</sup> Puede ser vista, como un medio para expresar, ilustrar o revelar algún tema,<sup>13</sup> también como un medio para dejar plasmado en el papel la forma de una idea, como una solución a problemas visuales o como el resultado de un experimento que revele otro punto de vista de la realidad.<sup>14</sup>

La Ilustración moderna tuvo sus orígenes desde la invención de la imprenta y la producción en masa de imágenes. “Desde ese entonces, los diferentes estilos de la ilustración se han desarrollado a la par de los avances técnicos en la reproducción de imágenes.”<sup>15</sup> Esto ha llevado a que los Ilustradores se vean en la necesidad de actualizarse constantemente y no sólo eso sino a enfrentarse cada vez a nuevos retos. “Normalmente, a un ilustrado se le pide versatilidad en la representación de todo tipo de temas y debe estar preparado para afrontar encargos de muy distinta naturaleza...”<sup>16</sup>

La palabra “Ilustración”, ha quedado en justo en el medio de la frontera entre el Diseño y el Arte como un pueblito pequeño pero importante que deja el puente entre dos mundos. Y sin embargo no es del todo aceptada por ninguno terminando así como el pueblo neutral entre dos naciones que a veces están en paz y otras en guerra pues en el mundo del Diseño la Ilustración es considerada artística mientras que en el mundo del Arte es vista como caprichosa.<sup>17</sup> Sin embargo este pequeño pueblo ha subsistido y sigue luchando día con día frente a un público que con los años se torna cada vez más exigente. Además de que siempre se corre el riesgo de que la imagen quede en el lugar equivocado: “... when an image is viewed outside the context that it is designed for, providing evidence of its function, intention, message and culture, the reading and evaluation of a piece of illustration is limited and its value potentially diminished”<sup>18</sup> (cuando una imagen se visualiza fuera del contexto para el que está diseñada, proporcionando evidencia de su función, intención, mensaje y cultura, la lectura y evaluación de una pieza de ilustración es limitada y su valor disminuido de forma potencial).

<sup>10</sup>Dalley, *Guía...*, 10.

<sup>11</sup> Dalley, *Guía...*, 10.

<sup>12</sup>Definición del Autor.

<sup>13</sup> Lawrence Zeegen, *Principios de Ilustración*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2013) 9.

<sup>14</sup> Heller, Steven & Jullius Wiedemann, *100 Illustrators*, (China: Taschen, 2017) 38, 58, 152, 158.

<sup>15</sup> David San Miguel, *Todo sobre la técnica de la Ilustración*, (Barcelona: Parramón, 2013) 6.

<sup>16</sup> San Miguel, *Todo sobre...*, 14.

<sup>17</sup> Zeegen, *Principios...*, 12.

<sup>18</sup> Brazell, Derek, *Understanding Illustration*, (Londres: Bloomsbury Visual Arts, 2014)



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

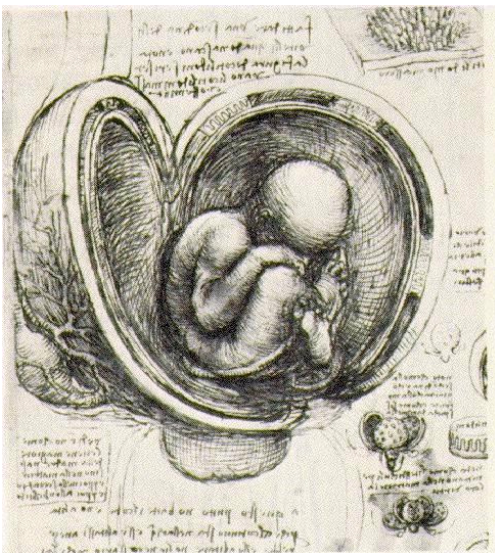
“La esencia de la ilustración radica en el pensamiento...”<sup>19</sup> y la función de quien hace uso de ella “consiste en dar vida y forma visual”<sup>20</sup> a aquello que presentará. Como una de las cinco ramas del Diseño, la Ilustración implica una labor titánica del día a día consistente en enfrentar al Ilustrador contra el espectador, donde el primero debe lograr transmitirle una idea específica al segundo, relatarle una historia, o presentar a uno o varios personajes de una historia, por medio de una o varias imágenes, sin la necesidad de un texto que le acompañe (aunque este puede llegar a aparecer). Y debido a las nuevas generaciones “ha crecido la demanda de ilustraciones técnicas, cada vez de mayor complejidad, sobre todo desde el desarrollo industrial que comenzó en el siglo XVIII, pero aún hoy, en la época de la electrónica y el viaje espacial, el ilustrador técnico necesita las mismas habilidades que sus precursores (...) la capacidad de observar, y de transformar lo que se ve en una acertada representación bidimensional de un objeto tridimensional”<sup>21</sup>



I.1 Cruz, R. La Última Jugada. [Ilustración].  
Recuperada de: <http://neomexicanismos.com>

Claro, no existe ley en el Diseño dictante sobre la prohibición de un texto acompañante de la Ilustración, sin embargo en la opinión del autor, las mejores Ilustraciones son aquellas que hablan por sí solas. Y para que esto pueda suceder la práctica constante es un factor imprescindible, “... el éxito es siempre producto del trabajo, de la creatividad personal y de una sólida formación técnica.”<sup>22</sup>

Existen varias clasificaciones de la Ilustración,<sup>23</sup> algunas la dividen en: Narrativa (para libros tanto de adultos como infantiles), Documental (De reportage, topografía, descriptiva de un lugar, y comunicativa) de Mensaje (involucrando ilustración política, personal, motivacional, etc.) Fuera de la Página Impresa (Ilustraciones en murales, esculturas y todo objeto aquel fuera de dos dimensiones).<sup>24</sup>



I.2 Da Vinci, L. (1511) Feto. [Ilustración].  
Recuperado de: <https://asociacionconciencia.files.wordpress.com>

Otros la clasifican en: Retrato (Retratos y autorretratos), Política, Moda, Fantasía, Ciencia, Surrealismo, Expresionismo, Tétrico-oscuro, Realistas (Escenas cotidianas o de la realidad), Simbolismo e incluso Espirituales.<sup>25</sup>

En otros casos: Comunicación, Opinión, Dibujo Narrativa, Estampado, Concepto Moda, Movimiento, Promoción, Medios de Comunicación, Recompensa, Estilo, Impuestos, Composición, Secuencia, Abstracción, Educación, Colección, Medios. Personajes, 3D, Revistas, Libros infantiles, Sellos, Posters, Mapa, Cómic, Teatrillo, Grabados.<sup>26</sup>

Y otros como: Periódicos, Revistas, Web, Música, Videojuegos, Infantil, Metáfora, Alegoría, Humor.<sup>27</sup>

Y como una propuesta, en esta tesis la seccionaremos, enfocándonos en los temas en general que se pueden abarcar, de la siguiente manera:



<sup>19,20</sup> Zeegen, *Principios...*, 17.

<sup>21</sup> Dalley, *Guía...*, 10.

<sup>22</sup> San Miguel, *Todo sobre...*, 5.

<sup>23</sup> San Miguel, *Todo sobre...*, 10-13.

<sup>24</sup> Brazell, Derek, *Understanding Illustration*, (Londres: Bloomsbury Visual Arts, 2014).

<sup>25</sup> Heller, Steven & Jullius Wiedemann, *100 Illustrators*, (China: Taschen, 2017).

<sup>26</sup> Lawrence Zeegen, *Principios de Ilustración*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2013).

<sup>27</sup> Hall, Andrew, *Ilustración*, (Barcelona: Art Blume, 2011).

1) Ilustración Científica

Por lo general usada en libros o revistas de temas científicos, donde se representa aquello que se explica en el texto de una manera realista pues se requiere mayor complejidad y precisión de detalles para que el tema sea comprendido. (I.2)

2) Ilustración Literaria

Actualmente es usada para la ilustración de libros como novelas, cuentos, mitos y leyendas. Dirigida especialmente hacia los niños. (I.3)

3) Ilustración Publicitaria

Utilizada en carteles, envases, folletos, letreros de seguridad, etc. (I.4)

4) Ilustración Editorial

Utilizada para revistas, periódicos e incluso en



I.3 Dugina, O. y Dujin Andrej. (1999) El Sastrecillo Valiente. [Ilustración]. Recuperado de: <http://pintopinto.blogspot.mx>



I.4 Villalobos, A. (desconocido) Fresh look-Cool Korn. [Ilustración] Recuperado de: <http://puravariiedad.com>

## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

páginas de internet. (I.5)

### 5) Ilustración Fantástica

Abarca la representación de personajes y lugares de todo tipo de historias que son producto de la creatividad humana. (I.6)

De esta última hablaremos a mayor profundidad más adelante.

Antes de llegar a esa rama de la Ilustración debemos recordar que la Ilustración en sí, tiene una relación intensa con el Diseño de Personajes y la Ambientación o el Diseño de Escenarios. Sobre estos ya existen libros enfocados en los



I.5 Zeck M. (1987) Fragmento de Cómic: Spider-Man La Última Cacería de Kraven.  
[Ilustración] Recuperado de: <https://elglado.wordpress.com>

procesos que se pueden realizar y los componentes a tomar en cuenta para proporcionarles coherencia o una pizca de realidad a dichos personajes y escenarios e integrarlos unos a otros evitando incongruencias que provoquen el rechazo del espectador hacia el Diseño presentado.<sup>28</sup> Por ello, centrémonos más bien en los principios y factores que deben tomarse en cuenta para llevar a cabo una Ilustración.

Primero que nada debe existir un tema, que involucre uno o varios de los siguientes elementos: un lugar, un personaje, un suceso, o algún objeto característico del lugar o del personaje a representar. En segundo, de acuerdo con el

formato donde se presentará la tarea, habrá de generarse una composición de la imagen a desarrollar, donde el Ilustrador elegirá los elementos que conformarán su Diseño y a su vez la ubicación de los mismos permitiéndoles ser vistos en el orden deseado, procurando evitar la confusión en la lectura de la imagen enfocando la vista del espectador a los detalles importantes, los cuales se espera lleguen a cumplir con la finalidad de transmitir el mensaje deseado.

En cuanto a la elaboración, proceso técnico y acabados para la Ilustración, cabe mencionar que estos dependen tanto



<sup>28</sup> Como ejemplo tenemos a Peter Evans con el libro *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía*. 2007.



I.6 Dugina, O. y Dujin Andrej. (1999) Unicornio de El Sastrecillo Valiente. [Ilustración]. Recuperado de: <http://olga-tumrevolutum.blogspot.mx>

de la experiencia como del gusto mismo del Ilustrador, sin olvidar el integrar la técnica con el tema a ilustrar ya sea una Ilustración hecha por gusto o por pedido, donde si es el caso último deberá respetar las peticiones específicas del cliente si éste las ha proporcionado. “El ideal de todo ilustrador es, por supuesto trabajar de una manera personal y creativa sin tener que desvirtuarla en función del cliente” y “debe ceñirse a las necesidades de un encargo en concreto.”<sup>29</sup>

La elaboración de la Ilustración, no es labor sencilla pero deja de ser complicada cuando el gusto por llevarla a cabo es mayor, como en todas las labores humanas donde el hombre disfruta lo que hace. Incluso llega a convertirse en un reto cuando el Ilustrador debe representar algo inexistente como un monstruo mítico, una ciudad imaginaria o una nave de la cual sólo se ha oído hablar puesto que nadie nunca la ha visto surcar los cielos o los mares. Pues el Ilustrador no solo hace representaciones de lo que ya existe sino que saca a la vista aquello que tampoco es real pero lo hace ver como si lo fuera. “Nada dice más de un relato, o hace una ilustración más visualmente atractiva, que el aspecto de los personajes.”<sup>30</sup>

<sup>29</sup> San Miguel, *Todo sobre...*, 5.

<sup>30</sup> Lippincott, *Técnicas...*, 34.





### 1.3 Ilustración Fantástica.

Como su nombre lo indica, es la representación gráfica de todo tipo de seres y lugares provenientes de la imaginación relacionados con la magia, la ciencia ficción o cualquier historia que se pueda alejar de la realidad.

Tuvo su origen desde la aparición del hombre, su necesidad de representar y explicar todo cuanto le rodea, “contar historias por medio de imágenes es parte de nuestra herencia cultural desde que nuestros antepasados pintaban en las cavernas sin necesidad de utilizar la escritura”<sup>31</sup> además de las estatuillas conocidas como *las Venus*. Posteriormente con las civilizaciones antiguas como Egipto, Babilonia, Grecia, Roma y los Aztecas -por mencionar algunas- las representaciones de los dioses míticos, los héroes y sus desafiantes contrincantes, ya fuesen titanes, monstruos e incluso entre ellos mismos, se tornaron cada vez más presentes y detalladas. “Desde los aborígenes australianos y los antiguos egipcios pasando por los habitantes de Mesopotamia, China y los arios de los valles del Indo hasta los griegos y los romanos, las imágenes eran un medio de conservar y narrar las historias sobre la valentía y para enseñar las lecciones de los dioses.”<sup>32</sup> Especialmente al ser representados en pinturas, bordados sobre telas, o tallados en relieves sobre los muros y sucesivamente representados como esculturas. Esto debido a la necesidad del ser humano, de explicar el origen de su mundo, de los acontecimientos que ocurren en él y representar los grandes relatos que han acompañado su historia.

Incluso, no conforme con las ideas de nuestros ancestros, el ser humano ha inventado mundos ajenos donde otras criaturas pueden existir, tal vez para llenar el vacío de sentirse solo en el universo. Y aún en nuestros días sigue generando nuevas historias e ideas siendo la Fantasía un tema de importancia y entretenimiento. Porque “A todo el mundo le gustan las buenas historias.”<sup>33</sup>

Los personajes ilustrados en la piedra, telas, vasijas y muros de estas antiguas civilizaciones fueron los primeros registros de la Ilustración Fantástica. Actualmente los vemos prácticamente en cualquier parte, con los libros, el cine, las series de televisión y los videojuegos, aumentando la publicidad de los mismos, tanto, que el público ha buscado llevarlos consigo hasta sus hogares. “A medida que la civilización fue desarrollándose y haciéndose más sofisticada, los métodos y temas narrados fueron avanzando.”<sup>34</sup> Algunos pueden ser vistos en playeras, mochilas, posters, carteles, mesas, muebles, anillos, collares y una infinidad de soportes donde el Diseño y la Ilustración pueden ser aplicados.

“Durante décadas, las películas de ciencia ficción y los cómics han explorado un sinnúmero de posibilidades...”<sup>35</sup> y si el cine ha llegado a convertirse en la herramienta para dar vida a estos personajes y los videojuegos hacen al espectador formar parte de sus historias, la Ilustración Fantástica es el medio representativo donde la visión del mundo fantástico y sus habitantes pueden ser conocidos o reconocidos de maneras distintas. Antecediendo así la Ilustración Fantástica a la representación en movimiento -a través del cual estos seres de la fantasía son adoptados y apropiados por la población que les admira- convirtiéndose en el paso decisivo donde el espectador comienza a aceptar la fantasía como parte de su realidad.

En la elaboración de una Ilustración Fantástica es necesario tomar en cuenta lo que se va a ilustrar y la historia que le precede. Especialmente en el caso de la Ilustración de Seres Fantásticos pues deben contar con un pa-



<sup>31</sup> Chris Patmore, *Diseño de Personajes/ Cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*, (2006) 16

<sup>32</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>33</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>34</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>35</sup> Patmore, *Diseño...*, 67.

## CAPÍTULO 1

sado que será revelado por los elementos en posesión del personaje mismo, ya sean sus rasgos faciales, corporales, su color, sus texturas en la piel, sus herramientas, u objetos de uso diario, así como el ambiente o el fondo que le acompañe. “Lo que hay que tener en cuenta cuando se dibujan criaturas fantásticas es que, aunque nacen principalmente de nuestra imaginación, tienen que estar basadas en algo que pueda reconocer la gente.”<sup>36</sup>

Por supuesto, aunque el Diseñador-Ilustrador no está obligado a convertirse en escritor, sí debe tomar en cuenta que formar un nuevo personaje es crear una nueva historia aunque esta sea corta o larga. Mientras dicho personaje tenga una personalidad y por ende una identidad, éste poseerá vida ante los ojos del espectador aún si pertenece al mundo fantástico. Y tendrá más posibilidades de ser aceptado frente al público presentado. “Las características faciales, distorsionadas y la estructura corporal, que es necesaria la mayor parte del tiempo, sirve también para prevenir que los personajes parezcan demasiado fotográficos, y evitar que parezcan dibujos animados o caricaturas en lugar de seres vivos.”<sup>37</sup>



I.7 Hércules peleando con la hidra. [Foto] Recuperado de: <https://medium.com>

Ahora bien existen muchos tipos de Fantasía<sup>38</sup> los cuales son Ilustrados con gran frecuencia pero que cuentan con ciertas diferencias entre ellos aunque proceden del mismo origen. He aquí una propuesta a la clasificación de los tipos de Fantasía usados comúnmente:

- Fantasía Mítica y Legendaria: Referente a los mitos y leyendas de la humanidad.
- Fantasía Utópica: Hace referencia a los sueños inalcanzables aunque estén basados en una posible realidad.
- Fantasía Científica: Toma fundamentos científicos que sugieren una realidad posible pero al mismo tiempo ficticia. También conocida como “ciencia ficción”.
- Fantasía Realista: Estructurada en ambientes existentes –ya sean lugares o circunstancias actuales o del pasado– y con elementos –ya sean lugares o personajes– pertenecientes a la realidad.
- Fantasía Humorística: Encargada de apartar la realidad de los espectadores, con la única finalidad de entretener y hacer reír.

<sup>36</sup> Boris Vallejo, *Fantasía Digital: una guía práctica*, (Barcelona: Norma, 2003) 110.

<sup>37</sup> Lippincott, *Técnicas...*, 34.

<sup>38</sup> David Pringle, ed., *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*, (London: Carlton, 2006) 18-37.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Más adelante hablaremos un poco más de la fantasía misma y de aquellos que la conforman. Cabe mencionar una vez más que en esta tesis no abarcaremos todos los campos de la Ilustración Fantástica sino daremos atención a la Ilustración de Personajes, específicamente la Ilustración Dracónica (Ilustración de Dragones).

Pero antes de llegar a ello, por ahora nos enfocaremos en un medio básico de la Ilustración, donde las ideas apenas comienzan a ser proyectadas sobre el papel y pueden evolucionar para llegar a convertirse en obras admirables, aunque en ella existen una variedad de técnicas representativas, el dibujo es el principal y el bocetaje es su proceso.

### 1.4 Dibujo

“Dibujar es descubrir. Y no se trata de una frase bonita; es literalmente cierto. Es el acto mismo de dibujar lo que fuerza al artista a mirar el objeto que tiene delante, a diseccionarlo y volverlo a unir en su imaginación, o si dibuja de memoria, lo que lo fuerza a ahondar en ella, hasta encontrar el contenido de su propio almacén de observaciones pasadas.”<sup>39</sup>

A pesar de lo que se pueda pensar sobre el Dibujo e incluso se llegue a señalar a aquellos que lo practican como: *nacidos para ello* o sean definidos como *poseedores de una percepción e intuición más que natural*, cabe mencionar que estas características (la percepción y la intuición) no son los pilares únicos para poder realizarlo y así como un deporte puede ser practicado por cualquier persona, lo mismo sucede con el Dibujo.

El acto de dibujar comenzó desde el tiempo antiguo con los primeros hombres, “nómadas, esencialmente *naturalistas* y como tales pintaban con perfecto realismo”<sup>40</sup>, dicha práctica pasó por los egipcios donde por medio de dibujos y jeroglíficos “todas las pinturas egipcias en forma de mural o papiros aparecen en las tumbas de los egipcios; todas explican quién era el muerto, qué hacía y cómo vivía.”<sup>41</sup>

Llegando hasta civilizaciones conocidas como Grecia y Roma. “El arte romano fue desde su origen un reflejo del arte griego.”<sup>42</sup> E incluso hasta el otro extremo del mundo en lugares como China e India.<sup>43</sup>

Ahora bien, los Ilustradores necesitamos al dibujo como el pilar más fuerte para llevar a cabo nuestra labor: Ilustrar. “El oficio del ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo. Esta es la técnica gráfica por excelencia. Tanto si la ilustración es de tipo realista como si no, el dominio del dibujo es una necesidad básica para todo ilustrador.”<sup>44</sup> El desarrollo del Ilustrador como dibujante le ayuda a plasmar sus ideas aunque al inicio parezcan no tener una forma definida, el dibujo es la clave para dar los primeros pasos en camino a la solución definitiva.

“El dibujo es el arte primordial de todas las artes plásticas, las artes suntuarias, la arquitectura, la decoración, el arte comercial y el publicitario...”<sup>45</sup>

<sup>39</sup> John Berger, *Sobre el Dibujo*, (Barcelona: Gustavo Gili, 2011) 7

<sup>40</sup> José María Parramón. *El gran libro del dibujo: La historia, el estudio, los materiales, las técnicas, los temas, la teoría y la práctica del dibujo artístico*, (Barcelona: Parramón 1989) 9.

<sup>41</sup> Parramón, *El gran...*, 12.

<sup>42</sup> Parramón, *El gran...*, 16.

<sup>43</sup> Parramón, *El gran...*, 17,18.

<sup>44</sup> San Miguel, *Todo sobre...*, 14.

<sup>45</sup> Parramón, *El gran...*, 50.



## CAPÍTULO 1

“Se puede tener una gran intuición y sin embargo, por falta de técnica no ser un buen dibujante”<sup>46</sup>  
Esta frase nos da a entender que no sólo se requiere de buen ojo o de una buena mano, sino que estos deben acompañarse de conocimientos previos que guíen sus movimientos y los coordinen para generar un trazo específico.

La técnica finalmente es la base del Dibujo que justifica su presentación en el formato y su aceptación por los ojos que lo vean. Y “... la técnica facilitará el trabajo y si sabemos la técnica de la construcción del cuerpo humano, será más fácil ejercitar la intuición.”<sup>47</sup>  
Lo cual complementado por la investigación del canon antropométrico y el manejo de la proporción nos dará un mejor resultado.

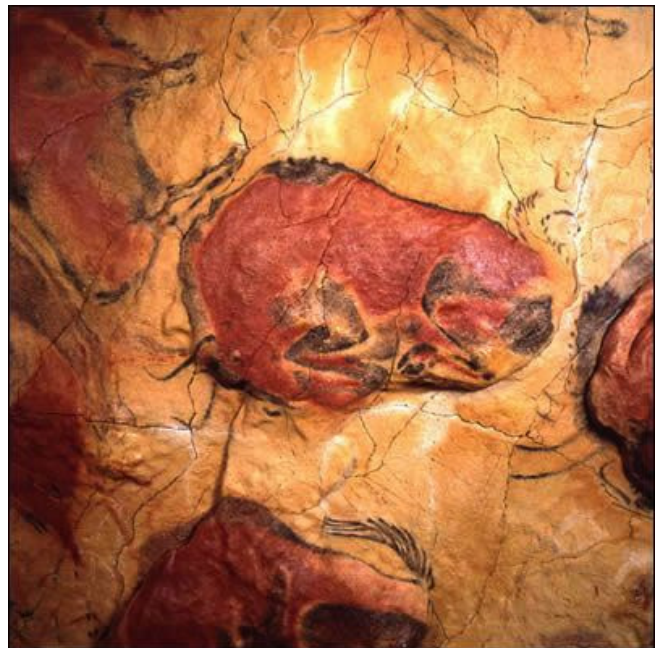
Sólo que a la cita anterior en esta tesis le cambiaremos un poco el sentido, pues su autor se refería únicamente al cuerpo humano, diciendo que: la técnica nos simplificará la representación en el dibujo si se conocen los procedimientos de construcción de cualquier cuerpo con respecto a sus formas permitiendo la ejercitación del instinto gráfico. Y en este caso no nos enfocaremos únicamente en el ser humano sino en la Ilustración de Dragones.

El Dibujo, es una práctica humana que para algunos puede resultar meramente un hobby y para otros una profesión. Sea cual sea la postura que tomemos ante él, debemos tener algo presente: TODOS PODEMOS DIBUJAR. Eso sí, cada quien decide cuánto desarrollarlo y hacia dónde orientarlo. Pues el Dibujo puede llegar a ser tan realista y complejo o tan abstracto y simple como uno guste pero es la práctica, el desarrollo de la percepción y la técnica que uno mismo desarrolla lo que al dibujante lo llevará a la expresión deseada.

Todo dibujo comienza con una idea, después un punto sobre un lienzo que posteriormente se convertirá en una línea la cual crecerá, quizá se romperá y se unirá con otras para mostrar la visualización del autor de la misma y a su vez compartir a partir de esta proyección una percepción de lo real, lo visible, o lo fantástico. En la mayoría de los casos cuando aún se carece de experiencia en el dibujo, se tiende a repetir líneas, a borrar ideas e incluso se llegan a arrancar hojas, hacerlas bolita y tirarlas en un cesto de basura, sin embargo la constancia y la práctica continua permitirán que lo que antes era representado con muchas líneas pueda llegar a ser realizado con una sola.

También uno de los métodos más frecuentes y útiles es un proceso constructivo a partir de una línea suave y delgada la cual puede ser

1.8 El Bisonte encogido. [Foto]  
Recuperada de: <https://www.asturnatura.com>



considerada como apunte inmediato, el cual indica la dirección, el tamaño en ancho y alto del objeto o personaje a representar. Posteriormente con una línea realizada con un poco de presión sobre el material sin enfatizarla tanto como una línea definitiva esta puede repasar la figura e indicar el grosor, volumen luz y sombra del mismo elemento. Y una vez que se tiene la idea un tanto más definida en la mente se puede realizar un apunte transitivo que puede ser el boceto definitivo.

<sup>46</sup> Alfonso Calderón, *Dibujando la Figura humana*, (1994) 7.

<sup>47</sup> Calderón, *Dibujando...*, 7-8.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Cabe mencionar que cada quien define si es o no un buen dibujante y "...son dos los factores decisivos: la necesidad de la práctica para perfeccionar tanto el concepto como la técnica y la exigencia de que cada dibujo tenga una entidad propia..."<sup>48</sup> Además de que dependerá del nivel deseado a alcanzar, pues hay quienes aun poseyendo la habilidad no están conformes con los logros obtenidos y aun así se minimizan diciendo: "No sé dibujar".

Y aunque evitaremos entrar en un debate sobre el bien y el mal en el universo del Dibujo, invitaremos a la reflexión sobre lo que realmente puede limitar el deseo de llevarlo a cabo. Pues tal vez lo que detenga a algunos sea cuando las formas plasmadas en el papel no tienen parecido con las observadas o tal vez –en el caso de ser imaginarias- no son como esperaban, aparentando el fracaso de la proyección del cerebro al papel. Pero "Hace falta gran cantidad de práctica para saber expresar adecuadamente esta multitud de posibles formas, pero es primordial recordar siempre que el aspecto más importante del dibujo de figura es la capacidad de tratar la pose como un todo, registrando su dinamismo y su posición en el espacio".<sup>49</sup>

### 1.5 Materiales.

De entre algunos materiales en los que se apoya la Ilustración, se encuentran los carboncillos, los gises pastel, los lápices de grafito, los lápices de color, la pluma, las acuarelas, el gouache y el acrílico entre los más comunes. Y actualmente podemos agregar a la computadora con los programas Photoshop, Illustrator, Corel Painter entre muchos de los que en la actualidad han llegado a tener importancia en la representación gráfica.

También están las herramientas –como los pinceles, las gomas, la espátula, las mascarillas, etc.- los papeles –como el fabriano, couché, bond, marquilla, revolución, cartulinas minagrís, cartulina bristol, kraft, etc- y sus formatos -21x28, 20x20, 40x60, entre los más comunes-.

"Los lápices son el utensilio principal de los dibujantes..."<sup>50</sup> En esta tesis nos centraremos más en el uso de lápices suaves (HB, 2B, 4B y 6B) y el bolígrafo como herramientas gráficas, mientras que como soporte serán recomendados las hojas de papel bond o cartulinas bond, con la finalidad de que se abarque el mayor espacio posible para que los detalles y los resultados puedan ser apreciados de mejor manera. "Don't draw too small; give yourself and your drawings the luxury of space."<sup>51</sup> (No dibujes demasiado pequeño; Dale a ti mismo y a tus dibujos el lujo del espacio). Invitando a su vez evitar el uso de la goma, aunque podrá ser empleada por el lector, si lo desea, ya que será imposible esconder dicha herramienta de su persona, "...don't hesitate to use your eraser liberally..."<sup>52</sup> (No dude en usar su borrador de forma liberal) mas el objetivo del Diseñador-Ilustrador que boceta sobre el papel no es borrar lo que ha hecho sino superarse a sí mismo trazando sobre lo que considere él mismo como un error o algo que se deba mejorar. Además de proporcionar el siguiente consejo: "Los lápices de grafito están clasificados desde el más tenue y duro (H) hasta los más suaves y negros (B); los HB son un término medio. Experimenta para descubrir cuál es el que te va mejor."<sup>53</sup>

Ahora bien, el motivo de reducir los materiales que utilizaremos es meramente debido a que la Ilustración parte del Dibujo donde todo comienza a partir del punto y a su vez la línea –resultado de la sucesión de puntos- la cual de acuerdo con la fluidez, la dirección y la presión con que llega a ser ejercida, se convierte en un trazo que posteriormente será reunido con otros dando el producto de formas y figuras quienes siendo correspondientes a la ubicación en el formato ensamblarán

20

<sup>48</sup> Stan Smith, *Manuales para el Artista/ Dibujar y Abocetar*, (1994) 11.  
<sup>49</sup> Smith, *Manuales...*, 75.  
<sup>50</sup> Patmore, *Diseño...*, 8.  
<sup>51</sup> Christopher Hart. *How to draw fantasy characters*, (New York: Watson- Guptill, 1999) 5.  
<sup>52</sup> Hart, *How to...*, 5.  
<sup>53</sup> Jean Marie Ward, *Modelos de arte fantástico: ilustraciones especialmente pensadas para copiar, adaptar, calcar, escanear y pintar*, (Barcelona: Norma, 2010) 118.

## CAPÍTULO 1

con la composición preestablecida del Diseñador, derivando el boceto de la Ilustración, al cual una vez aplicada la técnica deseada con la calidad más conveniente dará como resultado la Ilustración definitiva. Así que para llegar al resultado final es necesario dar los primeros pasos y aunque se podrían utilizar otro tipo de herramientas, el lápiz es de los más útiles al momento de realizar un boceto donde sólo el punto y la línea son los protagonistas del primer acto del Diseño. Siendo el bolígrafo utilizado para definir el boceto definitivo en el cual se apoyará la Ilustración. “Abocetar permite al artista pensar en otras poses para los personajes, diferentes puntos de vista de una escena en concreto, o las ideas del diseño global.”<sup>54</sup>

Por supuesto, quizá para algunos pueda parecer que el uso del lápiz, la goma y el bolígrafo sean herramientas para aquellos que apenas se aventuran en el Diseño de Ilustración, o quizá haya algunos deseosos de experimentar con otro tipo de materiales, por ello se debe aclarar que el usuario de esta tesis está en total libertad de utilizar cualquier otra herramienta para desarrollar sus ideas si lo desea. Sin embargo el autor se verá limitado a utilizar las herramientas ya dispuestas para que la explicación del proceso a desarrollar pueda ser comprendida de la manera más sencilla.

<sup>54</sup>Lippincott, *Técnicas...*, 20.





# CAPÍTULO II

## EL CANON Y LOS SERES FANTÁSTICOS

### 2.1 Canon como parte de un método.

Para todo proceso se requiere un método, este es un modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un fin determinado. Al término método el diccionario lo define como: "Regla de las proporciones de la figura humana, conforme al tipo ideal aceptado por los escultores egipcios y griegos."<sup>55</sup>

A lo largo del tiempo, el hombre ha utilizado distintos métodos para llevar a cabo sus propósitos ya fuesen construir edificios, monumentos, esculturas, pinturas, etc.<sup>56</sup> Así mismo los ha utilizado para hacer descubrimientos en las ciencias. Pero entre los sistemas de medida, dibujo y proporción, el canon ha sido uno de los elementos más importantes dentro de los métodos de la ilustración ya que en conjunto con la antropometría establece los parámetros para la construcción gráfica de un cuerpo humano, dando información sobre las medidas del individuo representado y el entorno donde se encuentra.

Ahora bien hay que hacer una diferencia entre método y técnica puesto que aunque tal vez puedan ser términos aplicados con la misma finalidad, existe una diferencia entre ellos. Por lo que aquí tomaremos como referencia las siguientes definiciones de cada una:

“Método. Constituye un camino para alcanzar los objetivos estipulados en un plan de enseñanza, es un camino para llegar a un fin. Nérci (1980, p. 36) propone.

“El método traza el camino y la técnica muestra cómo recorrerlo. El método y la técnica representan la manera de conducir el pensamiento y las acciones para alcanzar una meta preestablecida”. La metodología didáctica propone formas de estructurar los pasos de las actividades didácticas de modo que orienten adecuadamente el aprendizaje del educando. Técnica: La técnica significa el cómo hacer algo. Pozo (2000), propone que la adquisición de técnicas, ya sean motoras o cognitivas, se basa en un aprendizaje asociativo, reproductivo. El mismo autor identifica tres fases en la adquisición de una técnica:

a. La presentación de unas instrucciones verbales a través de un modelo: puede ser un listado de instrucciones o la representación de un modelo gráfico o la combinación de ambos, y de manera ideal, se debe desglosar la técnica en sus componentes mínimos, lo cual requiere un análisis de la tarea.

b. La práctica o ejercicio de las técnicas presentadas por parte del aprendiz hasta su automatización: la función de esta fase es condensar y automatizar la secuencia de acciones en una técnica o rutina sobreaprendida.

<sup>55</sup> Diccionario Enciclopédico ESPASA, Tomo 6, (Madrid, España: Arane, 1992) 2398.

<sup>56</sup> Como ejemplo tenemos a Matila C. Ghyka, Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes: Tomo I y II.





## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

c. El perfeccionamiento y transferencia de las técnicas aprendidas a nuevas tareas: se basa en procesos de ajuste de la técnica a las nuevas condiciones de aplicación, que implicará tanto procesos de generalización como de especialización.”<sup>57</sup>

Sabiendo esto podemos decir que el método es la dirección general de pasos a realizar y la técnica es algo más explícito pues también indica detalladamente cómo deben ser llevados a cabo dichos pasos y como ejemplo podemos poner el siguiente:

*Un método para realizar una Ilustración es tener un tema, generar una idea, partir del bocetaje en conjunto con una composición, aclarar la idea definitiva y llevar a cabo el acabado final ajustando detalles de color, luz y sombra. Ahora bien, para realizar dicho método, el bocetaje será realizado con pocos trazos y ejerciendo poca presión sobre el papel con el lápiz, posteriormente se utilizará el bolígrafo únicamente para delinear el trazo definitivo; una vez que se tenga esto se hará un tramado con lápices de color que delimiten luz y sombra.*<sup>58</sup>

Como podemos notar en la primera sección del ejemplo, señalada en *cursiva*, declara claramente un método para llevar a cabo una Ilustración mientras lo escrito en **negritas** se convierte en la técnica para llevarla a cabo pues da información explícita de cómo realizarlo.

De la misma manera, en el tercer capítulo de esta tesis se proporcionará una propuesta para la alteración del canon antropométrico de “siete cabezas” en la Ilustración de Dragones dejando libertad en cuanto al método y la técnica para llevarlos a cabo pues cada Ilustrador tiene sus propias preferencias en cuanto a la manera explícita de realizar sus diseños.

## 2.2 Canon y Historia.

El hombre ha tenido la necesidad de representar lo que le rodea, lo que cree que existe y a su mismo ser desde los días de la prehistoria, prueba de ello las pinturas rupestres de Altamira o la Venus de piedra. Y consciente o inconscientemente ha pasado por un proceso al que en esta tesis llamaremos “evolutivo-representativo” retomando su experiencia cognoscitiva del entorno.

Por ello nos remontaremos a un tiempo donde los primeros hombres interpretaron los fenómenos de su entorno, analizando posteriormente a algunas de las primeras culturas civilizadas, las cuales se esforzaron por inmortalizar a sus gobernantes, dioses y héroes conocidos en mitos, leyendas o historias verdaderas.

Comencemos echando un vistazo a las primeras huellas de la presencia humana. Según las teorías de los historiadores, en las pinturas rupestres, se expusieron ritos dirigidos a la naturaleza misma pues no existía una comprensión de los



<sup>57</sup> <<PARADIGMA, MODELO, MÉTODO, TÉCNICA Y ESTRATEGIA Tomado del libro Modelos de enseñanza con la técnica de casos: María Soledad Ramírez>> Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla, acceso 20 enero 2018, <http://upaep.blackboard.com/bbcswebdav/users/mmeanam2/Modelos%20de%20enseñanza/Definiciones.pdf>

<sup>58</sup> Ejemplo del autor

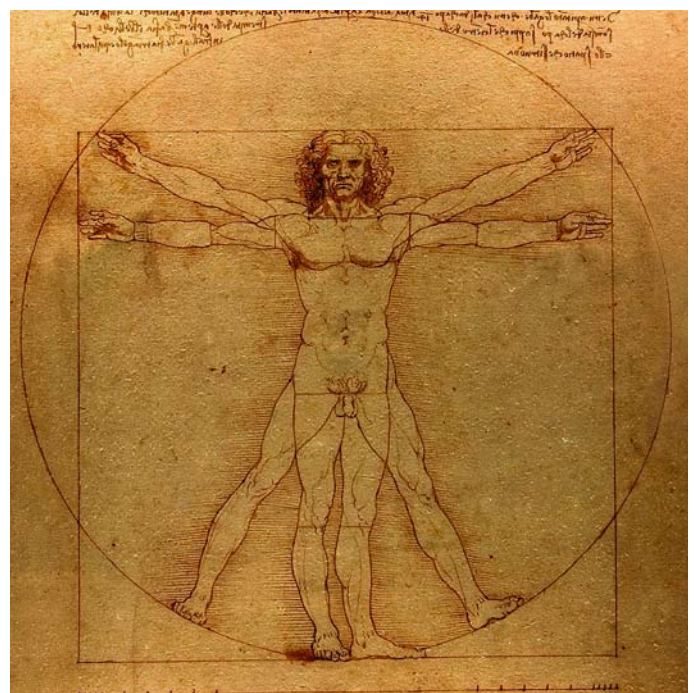
fenómenos naturales por lo que dirigían sus creencias a cuestiones místicas, mientras algunos otros opinan, son escenas reflejantes de lo visto por nuestros antepasados. Así mismo están las figurillas de piedra tallada conocidas actualmente como Venus, las cuales personifican la fertilidad femenina quien finalmente procrea los hijos e hijas del hombre.

Ahora bien, las primeras civilizaciones como Mesopotamia y Egipto representaron su historia y sus leyes con signos que fueron de las primeras muestras de escritura pero a estos glifos los acompañaron de imágenes donde personalizaron a sus deidades y gobernantes. Si analizamos la escenificación humana,<sup>59</sup> podemos observar que los egipcios dividieron al cuerpo humano en varios cánones antropométricos, donde la antropometría es la variación física del ser humano a través de las medidas corporales, de los cuales tres prevalecieron. El primero representaba una figura corta y pesada con detalles de anatomía. El segundo, una figura mayor y robusta. Y tercero donde dividen al cuerpo en 21 y  $\frac{1}{4}$  iguales.

Por consiguiente cuando las ciudades griegas comerciaron con Egipto, tuvieron el deseo de representar también a sus dioses y héroes mitológicos pues mediante ellos y sus historias explicaban la realidad en la que vivían. De ahí que las primeras representaciones griegas tuvieran una gran similitud con la egipcia. Sin embargo modificaron el canon egipcio, buscando la mezcla de la simetría y la proporción para encontrar lo que ellos determinaron como belleza. “Los griegos resumen todos los conocimientos de sus coetáneos y sobre todo de los egipcios.”<sup>60</sup> Entre todos los que propusieron ideas para estilizar la figura humana, destaca Policleto, quien afirmaba que todas las partes del cuerpo están relacionadas en tamaño y proporción.

“Policleto dedicó complicados estudios matemáticos para conseguir la proporcionalidad y el equilibrio de las formas”<sup>61</sup> dando como resultado un canon de siete cabezas, sin embargo de sus ideas lo único que revela sus resultados de estudio es la escultura de Doríforo, puesto que todos sus análisis se perdieron en los archivos de la Biblioteca de Alejandría.

Posteriormente, en Roma, un arquitecto llamado Vitruvio dejó su legado al mundo con el tratado vitruviano involucrando una mezcla de reglas geométricas y proporción, colocando la ilustración de un hombre en un cuadrado y un círculo, destacando así dos reglas: la primera es la doble inscripción del cuerpo humano en el cuadrado cuando extiende sus brazos en horizontal, pues la envergadura es igual a su altura y la segunda haciendo la inscripción del mismo cuerpo abriendo piernas y brazos dentro de un círculo en una posición no revelada en el texto original y que aún está en discusión. “Lo que con justicia considéranse como cánones romanos son los estudios realizados por Vitruvio.”<sup>62</sup>



1.9 Da Vinci, L. (alrededor de 1490) Hombre de Vitruvio. [Foto] Recuperado de: <https://tecnoartes.net>

<sup>59</sup> Como lo hace Juan Bordes en: *Historias de las teorías de la Figura Humana: el dibujo/ la anatomía/ la proporción*. 2003.

<sup>60</sup> Pablo Tosto, *La composición áurea en las artes plásticas*, (Buenos Aires: Hachette, 1958) 176.

<sup>61</sup> Calderón, *Dibujo...*, 23.

<sup>62</sup> Tosto, *La composición...*, 178.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Gracias a este ejemplo, Leonardo Da Vinci retoma la teoría y la perfecciona mostrando un hombre con proporción de ocho cabezas además de tomar referencias de modelos varones proporcionados. "Leonardo admita a Vitruvio, lo estudia con devoción, lo adopta y difunde."<sup>63</sup> Este análisis es uno de los más conocidos en el mundo. E igual que Leonardo, su contemporáneo Miguel Ángel dejó la obra de Danti como muestra de un canon similar de ocho cabezas.

Si bien en la actualidad aunque estos cánones siguen teniendo presencia en las representaciones humanas, se han desarrollado más propuestas canónicas pues en la cultura oriental encontramos cánones de dos cabezas –conocidos popularmente como chibis-, y en otras partes del mundo existen cánones de cuatro, nueve, diez y doce cabezas –en el caso de la representación de personajes fantásticos como los que podemos encontrar en la Fantasía Nórdica y Británica-. "Han surgido en este período más cantidad que nunca; cánones nuevos, proporciones humanas antojadizas y métodos de composición inéditos..."<sup>64</sup>

### 2.3 Canon, Antropometría, Simetría y Proporción.

La palabra *canon* se origina del término griego *kanon* que quiere decir *caña recta para medir o regla*, posteriormente fue adoptada por los romanos en el latín, convirtiéndose en la que conocemos el día de hoy, significando *medir* o "*regla*."<sup>65</sup>

En cuestión artística, la palabra *canon* es usada para acompañar a los distintos métodos para ilustrar tanto en el dibujo como la pintura y la escultura. Pero algunos dirigieron su atención a la forma humana "...hubo inquietud... de cómo construir la figura humana perfecta"<sup>66</sup> ya que el hombre ha tenido una necesidad de representarse a sí mismo desde su aparición en el tiempo, como se ha mencionado antes.

Debido a esto, se estableció una unión entre el canon y la antropometría que en concepto es el estudio de las "proporciones y medidas del cuerpo humano".<sup>67</sup>

A esta suma se agregó la simetría por parte de la cultura griega, ya que ellos, en sus primeras obras hechas con cánones antropométricos, se dieron cuenta de la carencia de algo. Pues sus obras protagonizaban deidades y héroes de su mitología, por lo que requerían ser representados como seres perfectos y para darles el valor que merecían se apoyaron en la simetría pues "es fundamental..."<sup>68</sup> Por lo que el uso de la misma generó un cambio total en la estética griega y a su vez en la del resto del mundo.

Pero ¿por qué era necesaria la simetría? Su valor consistía, según los griegos en todo aquello que fuese igual de un lado que de otro, buscando el perfecto equilibrio entre las formas.



<sup>63</sup> Tosto, *La composición...*, 180.

<sup>64</sup> Tosto, *La composición...*, 185.

<sup>65</sup> *Océano Uno Color Diccionario Enciclopédico*, (Barcelona: Océano, 1996) 289.

<sup>66</sup> Calderón, *Dibujo...*, 25-27

<sup>67</sup> *Océano... Diccionario...*, 289.

<sup>68</sup> Calderón, *Dibujo...*, 31.

## CAPÍTULO 2

“El ideal de belleza fue consecuencia de unas circunstancias temporales y aún convencionales”<sup>69</sup> por lo cual aunque el concepto de belleza griego fue distinto a lo que se busca actualmente, o era muy distinto a lo que considerarían los pueblos mesoamericanos e incluso a los de medio oriente y oriente, su búsqueda fue dirigida hacia lo que podía ser más llamativo para todos.

Mas la simetría no era suficiente ya que, debía tener una coherencia visual, es decir una justificación en su presentación. En pocas palabras necesitaba acompañarse de la proporción. “Su soporte es un esquema secreto o canon que oculta la matemática de la belleza; y sus reglas son sólidos esqueletos que cimientan la libertad sobre la abstracción de un cuerpo genérico”.<sup>70</sup>

La proporción es la correspondencia y equilibrio entre un todo y las partes que lo construyen, o entre las cosas que se relacionen tomando en cuenta el tamaño y/o la cantidad. “Es la fuerza de la razón que desplaza el capricho y descubre la armonía”.<sup>71</sup>

Dando a entender que la proporción toma un gran papel en la historia para el descubrimiento del canon. Debido a esto, los griegos al utilizarla y experimentando distintos métodos, llegaron al uso del canon antropométrico de Policleto. Gracias a la proporción se derivaron otros métodos de medición que ayudaron al ser humano a manejar la estética en su entorno.

Tomando en cuenta todo lo anterior, en esta tesis se empleará el término canon antropométrico como: el sistema de medida que determina la proporción en el cuerpo humano.

### 2.4 “El número de Oro” y la sucesión de Fibonacci.

Además del canon antropométrico como sistema de medida y proporción existen otros considerados dignos de mención, uno de sus creadores fue Leonardo de Pisa, también conocido como Fibonacci.

Ideó su famosa secuencia La secuencia de Fibonacci que es la sucesión infinita de los números naturales comenzando por los números 1 y 1 y a partir de estos, cada cifra que sigue es la suma de los dos anteriores.

Ej.:1, 2, 3, 5, 8, 13,... etc.

<sup>69</sup> Calderón, *Dibujo...*, 23.

<sup>70</sup> Juan Bordes, *Historias de las teorías de la Figura Humana: el dibujo/ la anatomía/ la proporción/ la fisiognomía*, (Madrid: Cátedra, 2003) 200.

<sup>71</sup> Bordes, *Historias...*, 200.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Matila C. Ghyka da un nuevo sentido a la proporción dando a conocer el número que rige la sección áurea: 1,618. Demostrando su aplicación en la arquitectura, la pintura, e incluso en lo que el hombre no ha tomado parte como creador, como es el caso de la Naturaleza.<sup>72</sup> De igual manera Pablo Tosto<sup>73</sup>, explica que el número constante entre la división de los números de la secuencia de Fibonacci es el 1.618. Como en el ejemplo de abajo.

$1/1 = 1$	$5/3 = 1.66666$	$21/3 = 1.61538461538$
$2/1 = 2$	$8/5 = 1.6$	$34/21 = 1.61904761905$
$3/2 = 1.5$	$13/8 = 1.625$	$55/34 = 1.61764705882$

A partir de la división 89/55 el resultado de las siguientes divisiones siguiendo la secuencia dará siempre un aproximado al 1.618.

“La correlación entre el éxito estético y el equilibrio estático o dinámico, la adaptación a su fin de un objeto, de un mecanismo o de un animal, tiene su importancia incluso cuando sólo se trata de su imagen, de su proyección más o menos deformada en el arte representativo o decorativo.”<sup>74</sup>

### 2.5 Seres Fantásticos.

Así como ha existido en el hombre la necesidad de representarse a sí mismo, era menester explicar sus orígenes, sus miedos y sus anhelos e incluso plasmarlos para darlos a conocer, ya fuese a sus contemporáneos o sus descendientes, así ha sido la representación de los mismos en cada época de la historia humana. “Los artistas reflejaban sus visiones en las imágenes, que revelaban los misterios del mundo y explicaban lo inexplicable a través de metáforas y simbolismos”.<sup>75</sup>

A causa de su escasez de conocimiento y aparatos que le ayudaran a comprender su entorno, se vio en la necesidad de acudir a historias, mitos y leyendas, donde se involucraban seres místicos como dioses, héroes, monstruos y sobre todo magia. Pues la magia siempre ha tenido el poder de “explicar” casi todo dando nombre y justificación a aquello que no tiene razón de ser o no se puede comprender. “La Mitología (así como los arquetipos de los personajes que aparecen en todas las historias) se desarrolló a partir de estas raíces místicas.”<sup>76</sup>

Ahora bien, las palabras “ser” y “fantasía” en conjunto (seres fantásticos) se han convertido en el término del surgimiento infinito de personajes y criaturas increíbles. Su uso indefinido pero útil para aquellos quienes utilizan su imaginación y su creatividad. Especiales para aquellos creyentes en que lo fantástico puede ser real. Pero esto no es un cuento de hadas ni mucho menos, este libro es una tesis y aquí todo de lo que se habla se explica.



<sup>72</sup> Matila Ghyka. *Estética de las proporciones en la naturaleza y las artes*, (España: Poseidon, 1977) Cap. II 24-58.

<sup>73</sup> Tosto, *La composición...*, 15,16.

<sup>74</sup> Ghyka, *Estética...*, 17.

<sup>75</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>76</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

## CAPÍTULO 2

El término “ser”, en esta tesis será visto desde un enfoque distinto al que establecen las filosofías del hombre, refiriéndonos a: algo que pertenece a un lugar/ un conjunto/ un creador/ un dueño etc... y así mismo como algo que puede llegar a existir o estar hecho de algo.

En cuanto a la “fantasía”, es la facultad de imaginar cosas inexistentes en la realidad, aunque una definición más agradable y apropiada sería: facultad de formar imágenes o representaciones mentales multiplicando o combinando las que ofrece la realidad o dando forma sensible a los productos ideales.

Por lo tanto la definición de “ser fantástico” es: aquel personaje irreal o basado en una realidad que pertenece en esencia a la fantasía o tiene su origen en la fantasía.

Aunque queda establecido que los seres fantásticos tienen su origen de la imaginación, “Hay un amplio abanico de criaturas...”<sup>77</sup> provenientes de distintas partes del mundo, de mentes que han cuestionado al entorno humano, a la naturaleza y a todo aquello sin explicación aparente.

Sus creadores han dado nuevas visiones, puntos de vista tan extraños y diferentes hechos, únicamente para entretener ya sea mediante historias graciosas o terroríficas dirigidas hacia todos aquellos quienes lleguen a escucharlas o meramente para dar sentido a lo desconocido.

Pero ¿desde cuándo surgieron?

Nadie puede decirlo con certeza, lo que se sabe es que han existido a la par con el hombre pues ha sido el hombre quien los ha inventado. Principalmente provienen de la creatividad y las mezclas extrañas que pueda realizar la mente humana, o las historias surgidas de los sueños exóticos promovidas por la experiencia a través de cosas vistas, escuchadas o sentidas.

Sin embargo existen muchos otros tipos de fuentes además de la mitología como los cuentos de hadas, las leyendas, las historias de terror, los chistes, las novelas fantásticas y/o de ficción e incluso en obras de teatro, películas, series de televisión, videojuegos, entre otras. “A medida que la civilización fue desarrollándose y haciéndose más sofisticada, los métodos y temas narrados fueron avanzando.”<sup>78</sup>

Podemos hallar distintos tipos de seres fantásticos, acordes a un entorno y tiempos específicos como: los mitológicos, los legendarios, los de cuentos de hadas para niños, los de cuentos para adultos, las novelas fantásticas, las novelas semi-realistas<sup>79</sup>, las novelas utópicas<sup>80</sup>, una vez más, los cómics de super-héroes, las historietas como *Mafalda*, *Memín Pinguín*, *La Familia Burrón* y muchos otros donde se ven reflejados sucesos cotidianos de la vida pero de una manera humorística. Incluso las historias de obras de teatro y/u ópera, los chistes, los filmes artísticos, históricos, de acción y en algunos casos documentales, etc. Cada uno de ellos pertenece a la clasificación de los tipos de Fantasía usados comúnmente, ya descritos brevemente en el capítulo 1.

<sup>77</sup> Tom Kidd, *Cómo dibujar y pintar Dragones*, (Singapur: Norma, 2010) 9.

<sup>78</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>79</sup> Que tienen lugar en sitios conocidos o existentes en la realidad humana.

<sup>80</sup> Donde se muestra al mundo humano de un modo perfecto o casi perfecto.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

- Fantasía Mítica y Legendaria
- Fantasía Utópica
- Fantasía Científica
- Fantasía Realista
- Fantasía Humorística

¿Cómo ha podido plasmar el hombre lo que no conoce o no existe?



I.10 García Ureña, J. Minotauro [Ilustración] Recuperada de: <http://www.dibujantes.org>

Aunque queda claro que la imaginación tiene un papel importante, el ser humano inventa a partir de lo que conoce. Es decir de algún modo u otro, los seres fantásticos surgen con base en cosas, animales o personajes que sí existen en la realidad. “Los artistas reflejaban sus visiones en las imágenes, que revelaban los misterios del mundo y explicaban lo inexplicable a través de metáforas y simbolismos”<sup>81</sup>. Si tomamos el ejemplo de Medusa, una mujer bella que fue convertida en un monstruo por Atenea quien le cambió las piernas por una cola de serpiente y transformó sus cabellos en serpientes, además de darle el poder de convertir en piedra a todo hombre que posara su vista en sus ojos. “A Gorgon

with serpents for hair and face so fearsome that she turned people to stone at the sight of her.”<sup>82</sup> (Una Gorgona con serpientes en lugar de cabello y la cara tan temible que convertía a la gente en piedra a la vista de ella). Podemos notar que Medusa, tiene torso, cabeza y brazos humanos mientras que su cabello y cola tienen características de la serpiente. Lo mismo pasa con el minotauro, con cuerpo de hombre y cabeza de toro, y con los centauros, torso y cabeza humanos unidos a cuerpos de caballos. Así mismo, en México los alebrijes, aunque son seres fantásticos tienen partes de animales conocidos, ya sean lagartos como serpientes o iguanas, o mamíferos tales como el jaguar, el xoloitzcuintle, el armadillo, etc. Incluso aves como el colibrí o el pavorreal.



<sup>81</sup> Patmore, *Diseño...*, 16.

<sup>82</sup> Marin Shaw. *A viewer's guide to art: A glossary of gods, people and creatures*, (Santa Fe, México: J-muir, 1991) 89.

## CAPÍTULO 2

Aparte de la mitología griega y la azteca hay muchas otras culturas contemporáneas, antiguas y posteriores con sus propias fuentes fantásticas que a pesar de tener o no relaciones entre ellas, ya fueran comerciales o diplomáticas, sí tuvieron ideas similares.

Como ejemplo de esto podemos mencionar que todas las culturas han adorado al Sol de alguna manera u otra poniéndole nombres de importancia y significado, por ejemplo Tonatiuh de la mitología azteca, Helios en la griega, Osiris, Horus y Ra en la egipcia, Febo para los romanos, Shaphu para los babilonios, entre muchos otros nombres procedentes de culturas distintas. En algunas de ellas representó el dios principal y en otras no, pero creían en su existencia.

Igualmente podemos retomar las imágenes de personajes como el monstruo Medusa, utilizada de diversas formas ya fuese en escudos y armaduras de guerreros de la época antigua para intimidar a los enemigos o en cestas y vasijas para que los niños no se acercasen a ellas.

Así mismo pintores y escultores de distintas épocas han dejado muestras de sus ideas como las pinturas de Pompeya, los muros de grandes ciudades como Babilonia, Roma, Egipto, México, entre otras. Pinturas y esculturas del Renacimiento con temas ficticios o los primeros libros ilustrados de los escribas con temas religiosos, los escritos de historias de oriente, las novelas cortas y las historietas, los cómics, las portadas de grupos como *Yes* realizadas por Roger Dean con personajes sumergidos en el mundo fantástico, o las ilustraciones de los hermanos Hildebrandt de historias como *El hobbit* y *El señor de los anillos*, entre otros como John Howe, Alan Lee y Hans Rudolf Giger, ilustradores que aportaron sus ideas para cuentos, novelas y el cine.



I.11 Sarmiento, Alex. Alebrije [Ilustración] Recuperado de: <https://www.pinterest.com.mx>

Todos ellos han dejado un universo amplio de referencias visuales de personajes ficticios y por tanto han dejado su huella en la Ilustración Fantástica.

Una gran cantidad de Ilustradores con o sin mucho prestigio, siguen ilustrando las historias, antiguas o modernas, míticas, legendarias o de cuentos de hadas. Pues la respuesta para explicar el mundo siempre ha involucrado la presencia de cosas extrañas que aún a pesar de ser insólitas e incoherentes, al hombre le han bastado para creer en ellas. Especialmente los niños pequeños.

Pero "...la fantasía ya ha dejado de ser cosa de niños."<sup>83</sup>, "Ilustrar personajes fantásticos en escenarios de fábula presenta muchos retos tanto para los artistas novatos como para los más experimentados."<sup>84</sup>

<sup>83</sup> Jean Marie Ward. *Modelos de arte fantástico: ilustraciones especialmente pensadas para copiar, adaptar, calcar, escanear y pintar*, (Barcelona: Norma, 2010) 6.

<sup>84</sup> Ward. *Modelos...*, 6.





## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Lo que en definitiva ha sido revelado aún en nuestros días. Simplemente hay que buscar ya sea en fuentes bibliográficas o en páginas y redes de información como el Internet y hallaremos una gran cantidad de personas que hacen a la fantasía y a sus personajes parte de ellos, reflejándolo no sólo en pinturas o esculturas sino hasta en disfraces y/o vestuarios.

Pues muchas de estas personas tienen el deseo de ver a sus seres imaginarios como parte de la realidad. Es por ello que "Mientras la ciencia o la Madre Naturaleza no nos lo permitan, dibujarlos es uno de los pocos consuelos que nos quedan."<sup>85</sup> Aunque esta frase iba dirigida o dedicada específicamente a los dragones, puede ser aplicada no sólo a ellos sino a todo lo proveniente de la imaginación del hombre. Por esto, el dibujo es una de las mejores técnicas para representar lo inexistente.

Ahora bien, una vez dicho todo lo anterior, aquí puede surgir la siguiente pregunta, a la cual daremos una respuesta inmediata:

¿Por qué son seres fantásticos y no entes fantásticos? El personaje fantástico está basado en una realidad fantástica. Retomando dicha información, debe enfatizarse que el término *ser* en esta tesis, se referirá a algo que puede llegar a existir y/o es perteneciente a algo<sup>86</sup>. Pero el término *ente* es sinónimo del *ser*, por lo tanto su aplicación es válida. Sin embargo



I.12 Pintor de Amasis. (c. 560-525 a.C.) Perseo dando muerte a Medusa [Cerámica Pintada] Foto retomada de: <http://shelton.berkeley.edu>

con el fin de evitar el involucramiento de temas filosóficos que pueden desviar la orientación de la Tesis y generar una confusión en el lector con respecto al tema principal respetaremos el título de "Seres Fantásticos" puesto que son personajes que *pertenecen* a la Fantasía.

Aunque a dichos personajes les hemos dado ciertos parámetros que deben cumplir para ser tomados como tal, no siempre son ajenos a la figura humana. Por ejemplo, en las historietas o cómics, a muchos personajes se les considera seres fantásticos a pesar de su gran similitud con la apariencia humana. "Como el arte fantástico depende tanto de la imaginación, debemos encontrar una forma imaginativa de dibujarlo. Se suelen usar fotografías y modelos..."<sup>87</sup>

Otros ejemplos de historias donde la figura humana no requiere de alteración es el cuento *Hansel y Gretel* donde sólo aparecen dos niños y una bruja a la cual podemos adjudicarle precisamente el canon femenino, aun sabiendo que los personajes en sí llegan a ser meramente ficticios junto

con su "entorno" pues ni el bosque encantado ni la casa de dulce son reales. De igual manera, en la actualidad existe el resultado exitoso de algunos programas de televisión como *El Chavo del Ocho* de Roberto Gómez Bolaños, donde todos los personajes que aparecen son humanos pero a fin de cuentas personajes fantásticos -pues no existen como tal en nuestra vida real-, se debe a su relación con la realidad humana. "Una buena forma de determinar la personalidad de un personaje es situarlo en su entorno natural"<sup>88</sup>. De este modo, ya conociendo el origen de los términos que utilizaremos y las definiciones dadas para ellos, prosigamos con los dragones.



<sup>85</sup> Autor desconocido, Kidd. Cómo dibujar..., Solapa de la cubierta.

<sup>86</sup> Un lugar, una persona, o un objeto.

<sup>87</sup> Lippincott, Técnicas..., 52.

<sup>88</sup> Patmore. Diseño..., 49.

## 2.6 Dragones.

Definitivamente son de los personajes de la fantasía más complejos e interesantes, no sólo porque pueden ser hechos a partir de la mezcla de diversos tipos de animales sino por las estructuras a las cuales pueden someterse, además de que dependiendo del lugar donde se les vaya a ubicar o su “ambiente” en el que habiten, eso define sus características tanto corporales como emocionales. Además de que curiosamente aparecen en la mayoría de las historias culturales de civilizaciones importantes y dichas historias prevalecen como leyendas hasta los días presentes.

De acuerdo con Jonathan Evans “Existen dos teorías sobre el inicio del mito del dragón.”<sup>89</sup> Siendo una el echo de que la idea del dragón surgiese de algún lugar específico en el mundo y de allí esta se propagara hacia otras mentes, pueblos y naciones como si fuese un contagio de una buena idea o bien, de acuerdo a la segunda teoría, que la idea del dragón partiera desde distintos puntos del mundo debido al temor a las serpientes venenosas y los reptiles llegando a chocar de repente unas ideas con otras y explicando esto a su vez el que las ilustraciones de los mismos no sean iguales en un extremo del mundo que en el otro. Sin embargo, afirma que el origen y la forma concreta de los dragones originales realmente es un misterio debido a que ninguna representación es definitiva ya que al ser un ser fantástico no tiene una forma que pudiese ser imitada de manera fidedigna. Incluso hace mucho el énfasis de que las representaciones de estos animales son producto de la mezcla de aquellos realmente existentes.

Y retomando la idea de la segunda teoría, esta se puede corroborar con la investigación de Miguel Rivera quien hace una indagación profunda en los orígenes del dragón desde el punto de vista de la civilización Maya, la cual carece de relación con el mundo Asiático y Europeo en donde las imágenes y características de los dragones son completamente distintas.<sup>90</sup>

Los dragones son descritos como “...reptiles cuyo aspecto zoomorfo presenta notablemente alteradas sus características específicas, bien por modificación anatómica sustancial, bien por la adición de elementos pertenecientes a otras familias animales, bien, incluso, por una notable sobrecarga de adornos y atributos de diverso tipo.”<sup>91</sup> Son “bestias fantásticas que generación tras generación cautivan a millones de personas.”<sup>92</sup> Admirados por muchos como seres que traen fortuna como en la mitología China donde “son seres protectores y escasamente agresivos, (...) representaciones del bien y el crecimiento y su origen está en la religión más que en el mito o la superstición”<sup>93</sup>; o idealizados como seres de “tamaño gigantesco y peligrosidad proporcional”<sup>94</sup>, los cuales son enemigos de la humanidad y representan “la maldad”<sup>95</sup>. Son criaturas increíbles cuya representación representa un reto para todo dibujante e Ilustrador.

Ahora bien, “la palabra dragón tiene su origen en una palabra griega que significa “el de la vista aguda” y que solía acompañar la descripción de ciertas serpientes. Los latinos adoptaron esta palabra en la forma de *draco*, cuyo significado para los romanos fue “serpiente grande”.”<sup>96</sup> Esta confusión provocó que la palabra dragón fuera adjudicada al diablo. Sin embargo haciendo una referencia a un uso adecuado no sólo de la palabra sino de lo que implicaba el significado podemos hacer alusión en este caso al dragón Glaurung, mencionado por J. R. R. Tolkien en *El Silmarillion* como el padre de los dragones y el primer dragón en el mundo de La Tierra Media, el cual hechiza con la mirada a un hombre valiente llamado Túrin, lo cual hace una clara demostración de lo que implica la palabra *dragón*. Así mismo si analizáramos la película, el libro y en sí la historia de *El Hobbit*, escrita por el mismo autor ya mencionado y presentada en el cine por Peter Jackson, existe un dragón en este relato llamado: Smaug, el cual también posee una mirada penetrante y fría, ade-

<sup>89</sup> Jonathan Evans, *Dragones Mito y Leyenda*, (Barcelona: Paidós, 2010) 8.

<sup>90</sup> Miguel Rivera Dorado, *Dragones y Dioses: el arte y los símbolos de la civilización Maya*, (Madrid: Edit. Trotta, 2010).

<sup>91</sup> Miguel Rivera, *Dragones y Dioses: el arte y los símbolos de la civilización Maya*. (Madrid: Editorial Trotta. 2010) 85.

<sup>92</sup> Kidd, Cómo..., Solapa de la cubierta.

<sup>93</sup> Paula Rugggerri. *El gran compendio de las criaturas fantásticas: Elfos, unicornios, licántropos y otros seres imaginarios*, (México: Círculo Latino, 2006) 105.

<sup>94, 95, 96</sup> Rugggerri, *El gran...*, 98, 99, 101.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

más de que refleja claramente la agudez de su mente y su peligrosidad en la mirada, además porsupuesto de su tamaño, sus garras y sus afilados dientes.

“Para muchos, los dragones representan un gran monstruo escupe fuego y que causa pánico con sólo nombrarlo, para otros respeto y admiración y para otros más fascinación y delirio. Pero sin importar el tipo de sentimientos que esta magnífica criatura provoque en nosotros, no podemos ignorar que siempre estará dentro del interés colectivo para bien o para mal.”<sup>97</sup>

“Dragons are the creatures that capture all the magic, mystique and power of the fantasy realm. They come in all shapes and sizes, all varieties of powers, and in all types of personalities. From the wise, benevolent dragons of the east, to the vain, archetypical dragons of the west, to the new and exciting spin-offs of today, dragons are always magical and always exciting.”<sup>98</sup> (Los dragones son las criaturas que capturan toda la magia, mística y poder del reino de la fantasía. Vienen en todas las formas y tamaños, todas las variedades de poderes, y en todo tipo de personalidades. De los dragones sabios y benevolentes del este, a los dragones vanos y arquetípicos del oeste, a los nuevos y emocionantes spin-offs de hoy, los dragones son siempre mágicos y siempre emocionantes).

Los dragones aparecen en la historia del hombre desde tiempos muy antiguos, además de los ya mencionados “Las primeras representaciones de dragones compartían muchas similitudes con cocodrilos gigantes de agua salada, que se encuentran en todo el sudeste asiático”<sup>99</sup> con las civilizaciones de Mesopotamia, China, Egipto, Hebrea, Celta y Mesoamericana, entre las más importantes y reconocidas, las cuales le dan un simbolismo distinto en cada una.<sup>100</sup> “Está presente bajo diferentes formas en el arte chino, la mitología griega y las leyendas cristianas medievales. A veces tiene cien cabezas, una espalda cortante como un hacha, una piel cubierta de escamas erizadas y cortantes.”<sup>101</sup>

Hay quienes creen que pudieron haber existido y ahora se encuentran extintos debido a los caza dragones, a un mal diseño en su anatomía que les impidiese volar lo suficiente o alimentarse y/o debido a una caza masiva, otros creen que hubo confusión al encontrar huesos de dinosaurios que pudieron dar la idea del mito,<sup>102</sup> sin embargo dado que el hombre ha representado lo que conoce desde las pinturas rupestres y los dragones no aparecen en ellas, por ello la teoría de su existencia y su extinción ha sido rechazada: “it is very unlikely that cave-paintings will ever come to light, showing the tribal heroes of the Stone Age battling with this ferocious enemy.”<sup>103</sup> (es muy improbable que las pinturas rupestres alguna vez salgan a la luz, mostrando a los héroes tribales de la Edad de Piedra luchando con este enemigo feroz).

A pesar de ello, aún con el paso del tiempo y los avances en las civilizaciones, los dragones siguen teniendo relevancia en la narración de cuentos, mitos y leyendas y por supuesto para algunos como el autor, son de los seres fantásticos que representan un reto en la Ilustración, puesto que al ser considerados de un origen meramente fantástico y poco o nada realista, “Incluso criaturas completamente fantásticas como los dragones, tienen que estar basadas en algo real.”<sup>104</sup>

Ahora bien, aunque hemos hablado acerca de lo que algunos opinan e incluso se han citado algunas frases de ciertos estudiosos acerca del tema, la realidad es que aún hace falta mencionar el verdadero simbolismo que poseen estas criaturas en el tiempo presente y desde el punto de vista de las mismas civilizaciones a quienes se les adjudica su origen.



<sup>97</sup> Juan A. Flores, ed., <<Clase Dragones>>. DibujArte, No. 55. (2007): 02-12, 21-32.

<sup>98</sup> Jessica Peffer. Dragon Art: how to draw fantastic dragons and fantasy creatures. (Cincinnati, Ohio: Impact, 2005) 15.

<sup>99</sup> Ward, Modelos..., 80.

<sup>100</sup> Ruggerrri, El gran..., 98-107 y Rivera, Dragones y Dioses..., 85.

<sup>101</sup> Fernand Comte. Las grandes figuras mitológicas. (Madrid: Ediciones del Prado, 1992) 84.

<sup>102</sup> Francisco Villaseñor, ed., Muy Interesante: Mitos y leyendas I. (México: GyJ Televisa, 2015) 41-43.

<sup>103</sup> Peter Dickinson. The Flight of dragons. (London: Paper Tiger, 1998.) 15.

<sup>104</sup> Vallejo, Fantasía Digital..., 110.

## CAPÍTULO 2

De acuerdo con la cultura china, el dragón es relacionado con la vida y la protección brindada por y para la naturaleza, especialmente con el agua mientras que en el mundo occidental son vistos como la fuerza maligna de un poder desmedido y cuya erradicación es necesaria.

En el Oriente Próximo, ligado al antiguo Egipto, la India y Mesopotamia, representa las aguas de la destrucción y como el enemigo de los dioses de la creación, la vida y el orden. Su sacrificio es “un acontecimiento cósmico esencial para la creación del mundo. El dragón encarna el infierno cósmico y la historia de su derrota a manos del héroe divino es un acontecimiento mítico de carácter positivo.”<sup>105</sup> Se piensa que estos simbolismos son relacionados con las historias bíblicas a las cuales se les adjudica la tradición europea del dragón.

En Asia, el dragón es asociado con el agua y todo lo que tenga que ver con ella. Aquí representan lo bueno y aquello que protege contra el mal. E incluso el dragón es un ser que se preocupa por la humanidad lo cual provoca que en sus representaciones se utilicen las formas orgánicas, los colores atractivos y esto genere una apariencia agradable a la vista.

En Europa el dragón es retomado de la idea de las culturas del Oriente Próximo como el mal, siendo Grecia el puente entre estos dos mundos. De manera que su esparcimiento por Europa es basta, además de que con el paso del tiempo esta misma idea fue aún más infundada con los relatos y profecías Bíblicas.

En la actualidad los dragones son referencias a mitos antiguos mientras que desde otro punto de vista son vistos como maravillas y recurso inagotable de la imaginación. Porsupuesto tenemos una gran cantidad de historias y referencias que nos pueden dar una idea de la apariencia de un dragón y necesitaríamos de mucho tiempo, dedicación y esfuerzo para reunir todos los relatos tanto históricos como novedosos no solo de una cultura o un lugar en específico sino de todas las variantes que existen gracias a aquellos que se han atrevido a entrar al *Reino Peligroso* como le hacía llamar Tolkien a la Imaginación.

Ahora sabiendo todo esto, una pregunta valida sería: ¿Si los dragones son meramente fantásticos cómo ha sido posible su idealización y aún más su representación?

“By understanding the animals that exist in the real world, we artists can use the science of morphology to relate the form and function of animals to the design of the creatures that exist in our imaginations.”<sup>106</sup> (Al comprender los animales que existen en el mundo real, los artistas podemos utilizar la ciencia de la morfología para relacionar la forma y la función de los animales con el diseño de las criaturas que existen en nuestra imaginación). Lo que refuerza la idea de que el hombre crea a partir de lo que conoce y los dragones sólo son una mezcla de los animales ya existentes.

Y sin embargo, aunque son fantásticos sus características deben cumplir con una anatomía funcional. Esto se debe a que al ser representados en la Ilustración, los dragones llegan a formar parte del Diseño y como se dio a entender en los capítulos anteriores, el Diseño tiene la función de comunicar y en el caso de la Ilustración, relatar una historia, teniendo cierta veracidad para atraer al público. Esto implica que la cabeza, tronco, alas, patas y cola del dragón representado<sup>107</sup> deben tener relación entre ellos -“The trick is choosing wich parts to keep and wich ones to throw out. You want it to

<sup>105</sup> Evans, *Dragones...*, 14.

<sup>106</sup> William O'Connor. *Dracopedia the bestiary: an artist's guide to creating.* (Cincinnati, Ohio: Impact, 2013) 6.

<sup>107</sup> Si es esa la estructura deseada o cualquier otra.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

feel like a single creature"<sup>108</sup> (El truco es elegir qué partes guardar y cuáles sacar. Quieres que se sienta como una sola criatura)- y ser ubicados en el plano de manera compositiva para así poder estar más cerca del objetivo de generar una atracción visual, además de interactuar con el fondo o los elementos que formen parte de la Ilustración.<sup>109</sup>

"Saber distribuir las figuras y representarlas a una escala y desde una perspectiva adecuada es un punto de partida muy importante para conseguir una composición coherente e interesante."<sup>110</sup>

Por supuesto, para ilustrar algo hay que conocerlo primero y sin embargo los dragones no son fáciles de conocer, pero existen seres vivos de los cuales podemos tener una referencia visual y anatómica. "To help make your dragon as real as possible, base its structure on real creatures."<sup>111</sup> (Para ayudar a que tu dragón sea lo más real posible, basa su estructura en criaturas reales). Una vez tengamos esto podemos hacer combinaciones prácticamente infinitas.

Claro está, el ilustrar dragones que pertenecen a historias existentes ayuda bastante a la imaginación de quien realice dicha ilustración, por supuesto la variedad de representaciones incluso para una sola historia es basta. Así pues, si no existe historia será un tanto más complicada la realización del personaje pues literalmente, la ilustración de dragones es ilustración de personajes y por supuesto esto implica el diseño de personaje. Lo que nos indica que no se pueden representar todos los dragones de la misma manera ya que un dragón de pantano no es lo mismo que un dragón oscuro, o uno de fuego que habite en las cavernas, o uno que represente la peste o los cielos. Ahora bien es importante hacer una aclaración: Aun sabiendo que no existe método específico para dibujar dragones -"The great and terrible thing about dragons is that there is no right way to draw them"<sup>112</sup> (Lo grande y terrible de los dragones es que no hay manera correcta de dibujarlos)- En el siguiente capítulo se ofrece una propuesta que puede ser de utilidad en la Ilustración de los mismos para que estos puedan llegar a lucir un poco más realistas.



<sup>108</sup> Peffer, Dragon Art..., 44.

<sup>109</sup> Para tener una idea de cómo proyectar una imagen y dar composición, recomiendo los libros de Manfred Maier. Procesos elementales de Proyección y Configuración tomos I y II.

<sup>110</sup> Peter Evans. Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía: cientos de fotografías reales que describen aspectos extremos de la anatomía y distintas posturas de acción dinámicas. (Barcelona: Norma, 2007.) 140.

<sup>111</sup> Peffer, Dragon Art..., 44.

<sup>112</sup> Peffer, Dragon Art..., 20.

# CAPÍTULO III

## PROPUESTA:

### ALTERACIÓN DEL CANON ANTROPOMÉTRICO DE “SIETE CABEZAS” PARA LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

A modo introductorio, en este capítulo los primeros tres incisos responderán tres preguntas que pueden aparecer consciente o inconscientemente en la mente del usuario de esta tesis y en el último inciso se presentará la propuesta de la alteración del canon antropométrico de siete cabezas para la ilustración de dragones.

#### 3.1 ¿Por qué buscar la aceptación del personaje en la Ilustración?

Si el ser fantástico proviene de la imaginación, ¿por qué habría de existir una justificación para él si lo que lo hace válido es el simple hecho de ser irreal?

Bueno, a pesar de que el hombre no establece reglas o normas escritas que identifican a los seres fantásticos, la verdad es que sí las tienen. La prueba está en que si vemos una ilustración en donde no se hayan aplicado proporciones, o no exista algo que nos remita un tanto a una realidad, entonces dicha ilustración no es aceptada por nosotros puesto que es más que evidente que no pertenece a la realidad.

Ahora... ¿hay motivo alguno por el cual se les deben establecer normas?

La respuesta es: Sí.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Todo cuanto existe tiene una razón de ser, un origen y un propósito. Aunque los personajes fantásticos provienen de la imaginación más que nada, el otorgarles dichas características les permite integrarse a nuestra realidad e incluso pueden llegar a hacernos dudar de su fantasía. Si en su representación fueran carentes de proporción o de algún elemento clave que pudiera acercarlos a una realidad entonces su aceptación sería nula.

Si bien los mundos de donde provienen -los seres fantásticos- regularmente parecen no tener sentido o propósito y conscientemente negamos su importancia, concentrándonos meramente en los personajes de los cuales se nos está narrando una historia ya sea con base en la ilustración de cualquier tipo, o meramente literaria. Pero nuestro inconsciente está al tanto de la verdad y si percibe que algo no está "bien" el consciente termina rechazando al personaje.

De allí que al ser presentados si llegan a tener proporción, -además de una buena integración- ya sea en relación a su entorno, a otros personajes, utensilios o incluso con las mismos miembros de sus cuerpos, entonces llegan a ser aceptados -en su mayoría- por la sociedad. Además de respetar sus cualidades por medio de la apariencia que se les da.

Aquí puede surgir la pregunta: ¿qué es lo que hace ficticio a un personaje?

Con el simple hecho de provenir de la imaginación, ya es ficticio aun cuando su historia se desarrolla en un ambiente muy similar a la realidad del hombre y sin embargo está alejada de ella.

Esta conclusión da pie a la respuesta ante la pregunta de este subtema: Dentro de la Ilustración, si el personaje no transmite aunque sea una pizca diminuta de la realidad al espectador, el Ilustrador corre el riesgo de fallar en su objetivo y provocar que el trabajo realizado sea rechazado por el público al que vaya dirigido.

Así mismo esto incluye que al ser presentado, el Personaje Ilustrado cumpla con su parte en el propósito del Diseño: Comunicar

### 3.2 ¿Por qué se propone la alteración de un canon humano para la ilustración de dragones?

Existen métodos para dibujar la figura humana, por ello partiendo de esta idea y tomando en cuenta la necesidad del Ilustrador de proyectar seres fantásticos<sup>113</sup> como parte de la realidad, de allí se deriva la propuesta que se verá más adelante. Para que a partir de un canon establecido que contiene sus propias normas y reglas se pueda adaptar la construcción de un cuerpo nuevo que posea normas similares aunque no irrompibles.



<sup>113</sup> En este caso el dragón

El método, como se vio en el capítulo 1, es un modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un fin determinado. Por lo tanto es un conjunto de pasos a seguir de manera secuencial que nos permiten alcanzar objetivos definidos. Mientras la técnica, es un conjunto de procedimientos o recursos usados en una ciencia o en una actividad determinada. Lo que quiere decir que la técnica es la aplicación de los métodos y conocimientos relativos a las diversas ciencias. Esto significa que con base a la información obtenida de cualquier procedencia se aplica lo adquirido cognitivamente a través de procesos ordenados que nos guíen a un resultado.

Ahora, en cuanto al uso del término *propuesta* para esta tesis, es apropiado puesto que al ilustrador o usuario de la misma, se le proporcionarán algunos conocimientos básicos y/o elementales, los cuales podrán serle de utilidad en el desarrollo de la ilustración de dragones. Sin embargo el método y la técnica final se generarán por medio de la práctica pues cada individuo interpretará la información como mejor le convenga y la llegará a aplicar como mejor se acomode.

Por lo tanto, en esta tesis se hará mención de una propuesta por medio de la cual el usuario podrá generar *métodos* y *técnicas* propias en sus ilustraciones de seres fantásticos.

Así mismo podrá ser útil para bocetar y dar origen a diversos tipos de ilustraciones, no sólo los comunes sino hasta donde uno decida experimentar; refiriéndonos al lugar o lugares donde podrán ser expuestas tales como: el fan-art (que en sí son ilustraciones de ideas y personajes ya existentes), los libros o cuentos fantásticos e infantiles, como emblemas de escudos o asociaciones, escenas de animación como el cine o los videojuegos, carteles publicitarios o cualquier otro medio que al usuario pueda llegar a ocurrírsele. Esto por supuesto irá enfocado al propósito principal que es comunicar y que dicha comunicación se algo confiable e creíble.

### 3.3 ¿Emociones y personalidad?

En las historias fantásticas llega a haber mención de personajes que se aman, bestias enfadadas, algunos otros se entristecen o ríen, incluso llegan a formar familias ya sean grandes o pequeñas y alianzas o enemistades como en las historias del Señor de los Anillos en donde todos los personajes tienen árboles genealógicos y forman parte de alguna facción o congenian para propósitos en común.

No hay historia sin emociones. Ejemplo claro es la vida misma, la cual está llena de ellas. De igual manera, las emociones le permiten a algo o alguien cobrar vida. Ahora bien, dada la mención de la necesidad en los personajes Ilustrados de tener una personalidad, las emociones llegan a ser un pequeño reflejo de la misma. E incluso antes de existir las Ilustraciones, las narraciones propias de los personajes ya expresan sus sentimientos. Desde siempre, el hombre ha adjudicado, a los personajes de sus relatos, las emociones experimentadas.

¿Alguna vez ha escuchado la frase: “Dar vida a la lectura”? O quizá recuerde la expresión de alguien admirando un cuadro o una Ilustración -donde exista al menos un personaje-: “Tal parece que estuviese vivo”. Si es así, cabe mencionar que las emociones influyen en ambas situaciones; por ejemplo si tratamos la lectura, el hecho de leer las palabras sin





## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

expresar emoción alguna quizá no transmitan la sensación deseada por el autor del escrito, sin embargo cuando damos énfasis en algunas palabras o cambiamos el tono de nuestra voz al leer, es cuando la lectura “cobra vida”. De igual manera en un cuadro o una Ilustración donde aparezcan personajes -además del color, las texturas y su ubicación en el formato-, sus posiciones y expresiones faciales y corporales transmitirán la sensación de vida.

Por supuesto, las emociones atribuidas a los personajes fantásticos tienen una gran relevancia puesto que permite a aquellos quienes escuchen la historia o les observen en una Ilustración, puedan identificarse por un momento con dichas figuras y desarrollar brevemente la empatía para comprender aún más al personaje mismo y su “experiencia”.

### 3.4 Propuesta paso a paso de la alteración del canon antropométrico de siete cabezas para la ilustración de dragones.

Antes que nada aquí se hará una aclaración importante, las muestras presentadas en este último inciso podrán no ser reglas o normas irrompibles, sin embargo son principios básicos que podrán utilizarse por aquellos quienes deseen tener algunas ideas sobre cómo bocetar al dragón de su imaginación y darle elementos referenciales para así tal vez generar algo más llamativo y pueda poseer cierta realidad en su representación.

#### 3.4.1 Planteamiento de lo que se va a dibujar.

Hemos visto que para dibujar algo hay que conocerlo y es por ello que de primera instancia debemos tener bien planteada no sólo la imagen en nuestra mente de cómo va a lucir el dragón sino sus expresiones y personalidad para que al dibujarlo todos los elementos que lo compongan tengan una relación y nuestro personaje pueda cobrar vida.

Si bien, a los dragones no los podemos encontrar saliendo de nuestros hogares, como en la película de *Cómo entrenar a tu Dragón*, o viajando a tierras lejanas como en las historias de la aldea “Mapuk”<sup>114</sup>, o siquiera buscando en Montaña Solitaria del cuento *El Hobbit* de J.R.R. Tolkien. Es por ello que las primeras fuentes para conocerlos, son la imaginación y el dibujo que permite al ilustrador proyectar las imágenes generadas por su mente. En segundo lugar tenemos referencias visuales de animales reales, de las cuales lo único que debemos hacer es integrar y experimentar diversas mezclas entre ellos generando una imagen nueva y por supuesto nuestras últimas pero no menos importantes son aquellas ilustraciones previas de estos mismos personajes.

En el capítulo anterior también se ha mencionado que los dragones tienen una gran variedad no sólo en su físico sino en su personalidad y es por ello que se le invita al usuario de esta tesis el primero definir todas las características posibles



<sup>114</sup> Daniela Sampietro, ed., *Hadas y Dragones: El arte es magia*, (Barcelona, España, DAC editions, 2008)

en su mente antes de pasar a proyectarlas en el papel para, de esta forma, poder centrarse en buscar una representación lo más cercana a sus ideas. El tener una idea más concreta de lo que se va a ilustrar podrá motivar a ilustrar de la mejor manera que se considere y hacer los ajustes necesarios con la finalidad de obtener su aceptación por parte del público que le observe.

Aunque en estos días sea cada vez más difícil desarrollar la originalidad y la creatividad sin necesidad, aún es posible y por ello, se alienta al usuario a nunca abandonar sus ideas, aún si no salen los resultados como los espera en el primer intento, pues así como cuando se tiene que tomar práctica para ser un buen ciclista, o un deportista que necesita entrenamiento constante, lo mismo ocurre con el dibujo y con aquello que se dibuje.

También se debe tomar muy en cuenta que aunque el dragón a ilustrar proviene de la fantasía es necesario que cumpla con ciertas normas características, esto es fundamental puesto que el ilustrador debe visualizar al dragón como un ser vivo y real. Pues si el creador de dicha ilustración no lo ve de esa manera será aún más difícil que pueda llegar a conceptualizarlo y representarlo de la mejor forma posible y por ende correrá el riesgo de no llegar a cumplir su cometido -ya sea el transmitir mediante la imagen que la bestia nombrada inspire temor, enojo, pestilencia, asco o cualquier otra emoción y sensación de vida-.

Si se visualiza al dragón como un ser vivo, con instintos y/o pensamientos, que respira, se alimenta, duerme, sueña, o que posee alegría o tristeza, seriedad y presencia, las posibilidades de llegar a una representación clara y directa aumentan. Por supuesto no es algo sencillo y requiere de concentración y paciencia. Además de la práctica ya mencionada anteriormente. De llegar a visualizarlo como algo vivo, entonces la idea misma y por ende la ilustración deberán obligar -hasta cierto punto- al ilustrador a pensar en la inmensa cantidad de detalles que su dragón deberá cumplir.

Un ejemplo de esto sería que si el dragón tiene la capacidad de volar, no volará únicamente por ser un ser fantástico, no a menos de que su historia lo determine pero si no es así, entonces deberá poseer cierta lógica en su estructura. Lo podemos decir de la siguiente manera y recuperando un conocimiento que es perceptible a partir de la observación de los animales que vuelan, es decir las aves, los murciélagos, o los insectos pues en su variedad cumplen con ciertas normas físicas, por ejemplo son de cuerpos ligeros y alas extensas que van desde igualar hasta doblar su tamaño, esta estructura les permite mantener no sólo un equilibrio visual en su apariencia sino llegar a alzarse a los cielos sin la necesidad de un gran esfuerzo o impulso de gran magnitud. Ahora bien respecto a aquellos que poseen alas más pequeñas y son de cuerpos un tanto pesados para la fuerza de sus alas, lo que compensa esa problemática es la velocidad con las que las abaten, esto finalmente es lo que les permite alejarse del suelo, así como el material del que están compuestas sus alas, ya sean de plumas o de membranas ligeras.

De igual manera, si el dragón que vuela no tiene una cola proporcional al tamaño del resto del cuerpo, entonces será difícil que pueda dirigirlo en el aire pues la cola es como un timón que permite orientar el cuerpo del dragón, además de que influye mucho en las capacidades que puede llegar a realizar en un ataque con la cola extendida y el tiempo que le tomará realizar sus movimientos.

Igualmente existe la necesidad de que su apariencia tenga relación con sus cualidades son los aditamentos ya sea del hocico, las patas, garras, espinas, escamas o plumas. Pues cada una de estas cumple una función y puede satisfacer una



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

necesidad, por ejemplo si tuviera escamas muy gruesas podría tratarse de un dragón terrestre con composición de gusano o de un cuerpo muy voluptuoso y fornido. Si tuviera escamas ligeras quizá transmitiría la imagen de un dragón volador o del mar. Si tuviera cuernos, el ilustrador debe pensar ¿para qué los usaría?, quizá como los carneros cuando necesitan combatir por territorio o por alguna hembra, o tal vez sólo representen el poder que posee dicha bestia.

Si el ilustrador toma en cuenta lo anterior y formula sus ideas de manera explícita entonces la elaboración y la representación serán más rápidas permitiendo al ilustrador enfocarse en los detalles que deba resaltar para presentar claramente sus ideas al público que lo verá.

### 3.4.2 Selección y alteración del canon antropométrico de siete cabezas.

Así pues, hemos dicho que en esta tesis utilizaremos una referencia la cual será el cuerpo humano, específicamente de un canon de siete cabezas, siendo esta una medida básica pero no irrompible, pues para llegar al resultado de un dragón proporcionado partiendo de la modificación del cuerpo humano, la alteración de este último es inevitable. Por supuesto no dejamos de lado los consejos plasmados en el punto 2.6 como son el tener referencias visuales de animales que sí existan o hayan existido como los dinosaurios<sup>100</sup>, aves, peces, reptiles, insectos, arácnidos, artrópodos y/o mamíferos. Recordando al usuario que aquellas referencias utilizadas determinarán la naturaleza del dragón, indicar su ambiente, sus capacidades, cualidades e inclusive puedan llegar a afectar su personalidad.

En el dibujo antropométrico, la cabeza es la medida base de la cual dependen el resto de las partes del cuerpo y su tamaño va en relación al tamaño de la misma. Es por ello que partiremos de ella para generar una visualización del dragón(es) a representar.

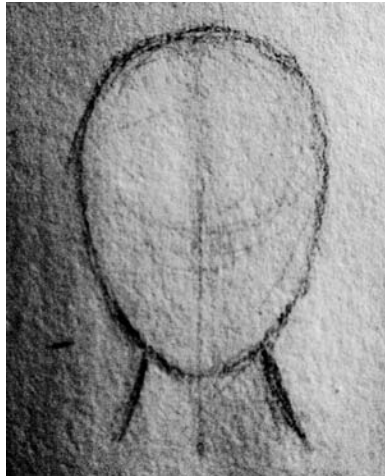
En este primer paso, antes de generar el cuerpo completo del dragón como una sola imagen, nos centraremos en la cabeza pues a partir de allí surgirán las medidas que relacionarán el resto de su cuerpo y extremidades. Puesto que partimos de una cabeza humana esto es lo que se debe representar en el papel en una vista frontal. (Ej.1).

Ahora bien ya que tenemos nuestra figura de cabeza humana, procederemos a integrarle una figura geométrica, ya sea un rombo o diamante, un pentágono o un hexágono. Esta figura podrá determinar la forma que tendrá el cráneo de nuestro dragón. (Ej. 2: 2.1, 2.2, 2.3).



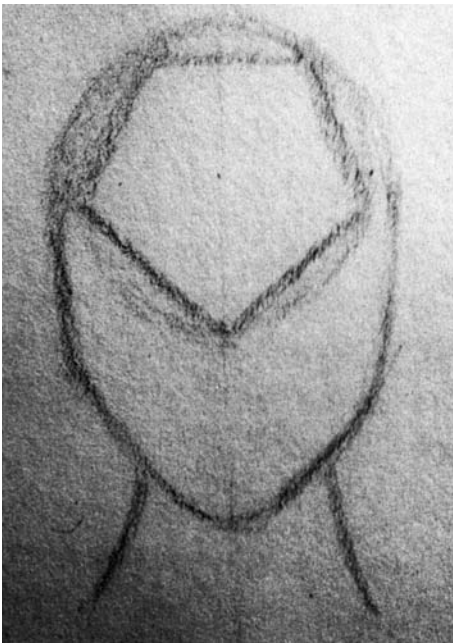
<sup>115</sup> Una referencia útil podría ser por ejemplo: Blount, Kitty. ed y Maggie Crowley ed., *Enciclopedia de los Dinosaurios y de la vida Prehistórica*. Gran Bretaña: Dorling Kindersley, 2001.

### CAPÍTULO 3

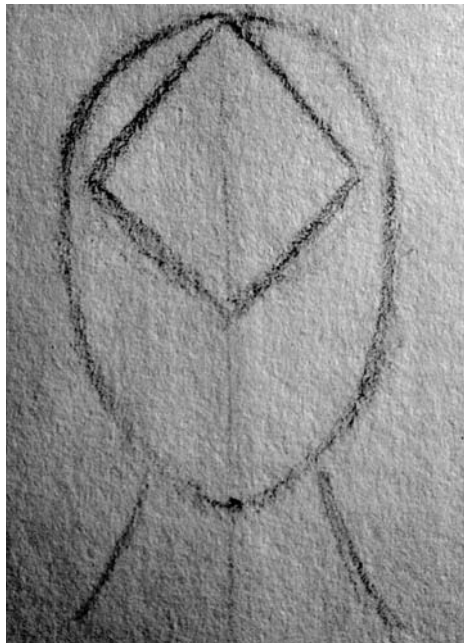


Ej. 1: Representación en vista frontal de cabeza humana yendo desde la bóveda de la cabeza hasta el maxilar inferior incluyendo al inicio de las clavículas.

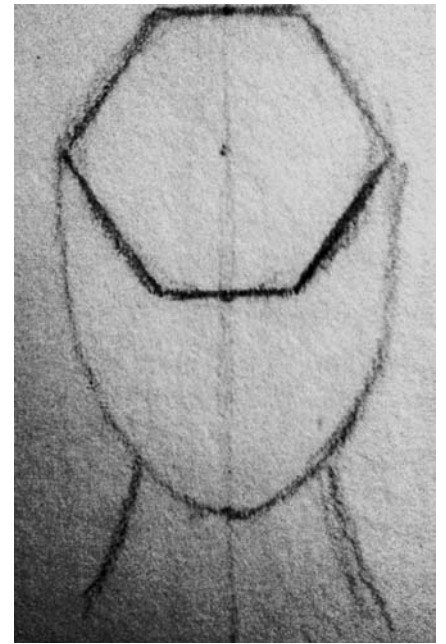
Ej. 2



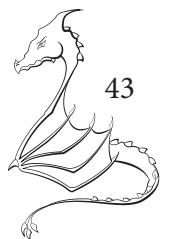
Ej. 2.1: Integración de un pentágono invertido en la cabeza humana.



Ej. 2.2: Integración de un rombo o diamante en la cabeza humana.



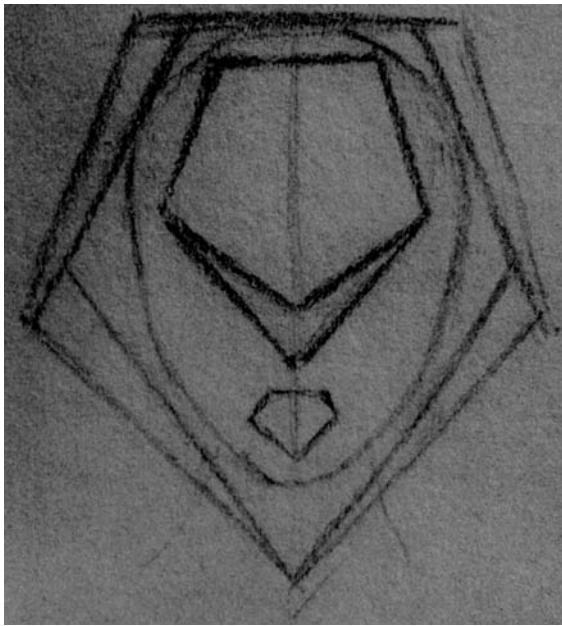
Ej. 2.3: Integración de un hexágono en la cabeza humana.



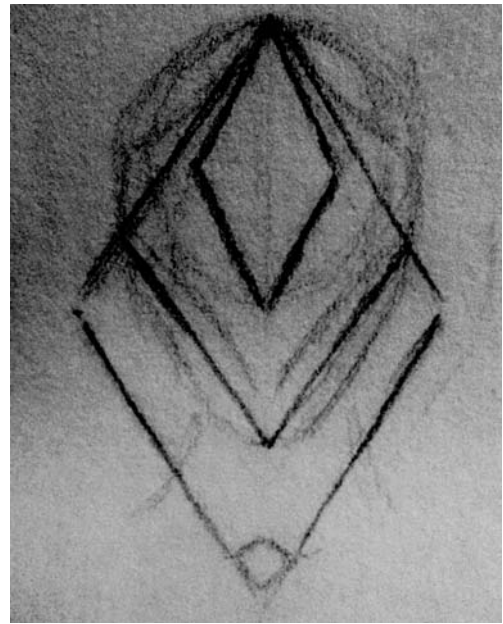
## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Posteriormente se ensancharán y/o se alargarán las dimensiones del cráneo humano tomando como relación la figura geométrica elegida, a partir de ella y su variación en tamaño y forma se determinará el ancho y el alto de nuestro dragón además de establecer las medidas de su mandíbula, la altura de sus ojos, la nariz y el hocico. Para esto, la figura geométrica será colocada en tres o más niveles (visuales), ya sea completa o en partes para que de esta manera se determinen las alturas correspondientes, de acuerdo a lo que el usuario pretenda. (Ej. 3: 3-1, 3.2, 3.3).

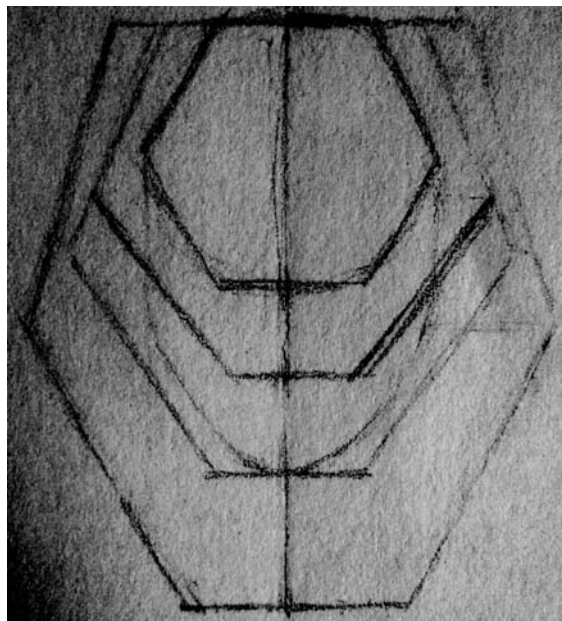
Ej. 3



Ej. 3.1: Variación del pentágono dentro y fuera de la cabeza humana delimitando las medidas y ubicaciones de las partes del rostro del dragón.



Ej. 3.2: Variación del rombo o diamante dentro y fuera de la cabeza humana delimitando las medidas y ubicaciones de las partes del rostro del dragón.

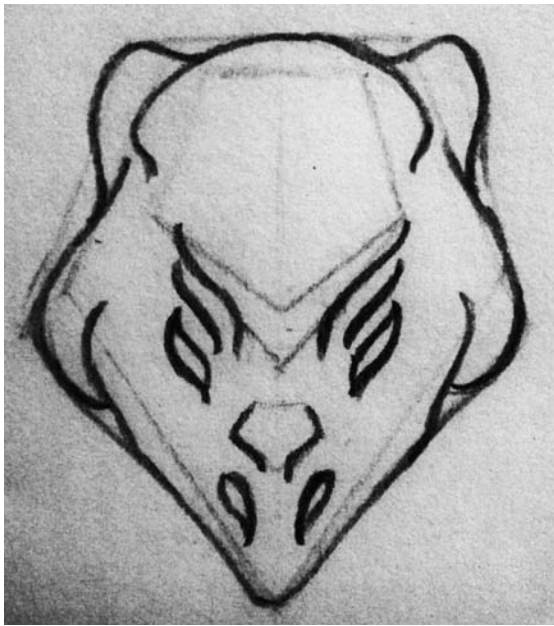


Ej. 3.3: Variación del hexágono dentro y fuera de la cabeza humana delimitando las medidas y ubicaciones de las partes del rostro del dragón.

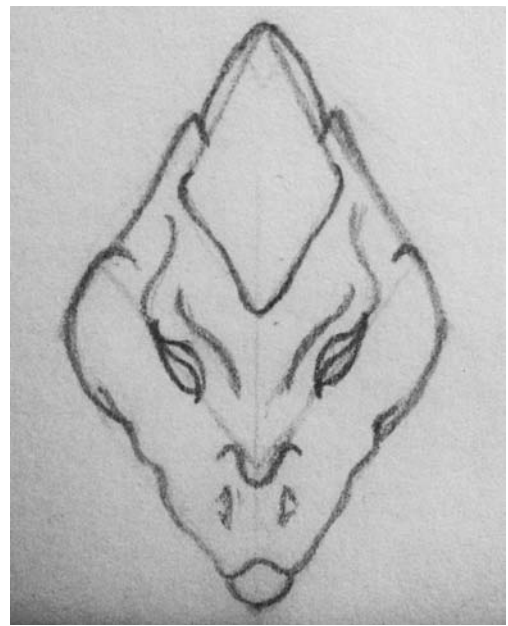


Después se reemplazan por líneas orgánicas las figuras geométricas, sin necesidad forzosamente de abarcar toda la figura sino únicamente resaltar los elementos deseados. Y se ha de aclarar que hasta esta parte aún no se hacen añadiduras o exageraciones de colmillos, cuernos, plumas, escamas o aletas que definirán aún más la "naturaleza" del dragón, esto para determinar específicamente la base que será la referencia del tamaño de la cabeza a utilizar para definir el tamaño del resto del cuerpo. Si bien se puede apreciar en los ejemplos mostrados la influencia de referencias existentes, como aves, dinosaurios y mamíferos. (Ej. 4: 4.1, 4.2, 4.3).

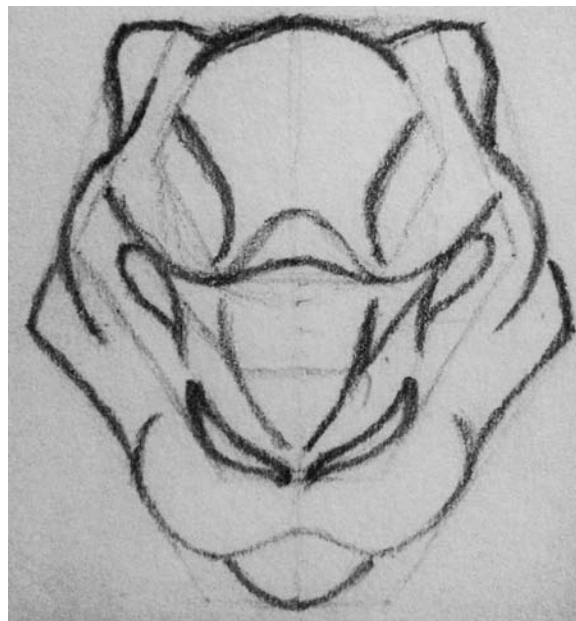
Ej.4



Ej. 4.1: Integración de línea orgánica, reemplazando las figura del pentágono, tomando en consideración una referencia aviaria, y mamífera.



Ej. 4.2: Integración de línea orgánica, reemplazando las figura del rombo o diamante, tomando en consideración referencias prehistóricas y reptiles.



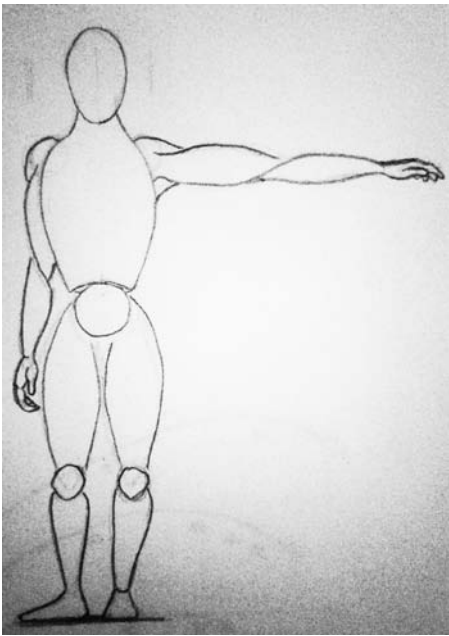
Ej. 4.3: Integración de línea orgánica, reemplazando las figura del hexágono, tomando en consideración referencias mamíferas.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

Una vez definido el tamaño de nuestro elemento principal (la cabeza) podemos proceder a alterar el canon humano, tomando en cuenta las siguientes recomendaciones:

1.- Cuando se realiza un dibujo de un ser humano del tamaño de siete cabezas, la figura por lo general es representada de manera frontal y sus medidas son tomadas desde la bóveda de la cabeza hasta las puntas de los pies que equivaldría en la vida real hasta la planta del pie, y aún más específicamente el talón. Y en la representación del Hombre de Vitruvio de Da Vinci, se percibe una extensión de los miembros (piernas y brazos) por lo que en el ejemplo siguiente partiremos desde un punto similar donde se puede apreciar una vista frontal de una figura humana con un brazo relajado y el otro estirado. (Ej.5)



Ej. 5: Representación del canon de siete cabezas en vista frontal con un brazo relajado y otro estirado.

La extensión de la cola y del hocico son variables y sin embargo poseen ciertas normas, en el caso de la medida de la cabeza se debe tomar en cuenta que corresponderá desde la punta del hocico, es decir el borde de la mandíbula inferior, a la unión del cuello con la bóveda del cráneo en la vista frontal. Por lo que la longitud del hocico podrá no afectar la proporción.

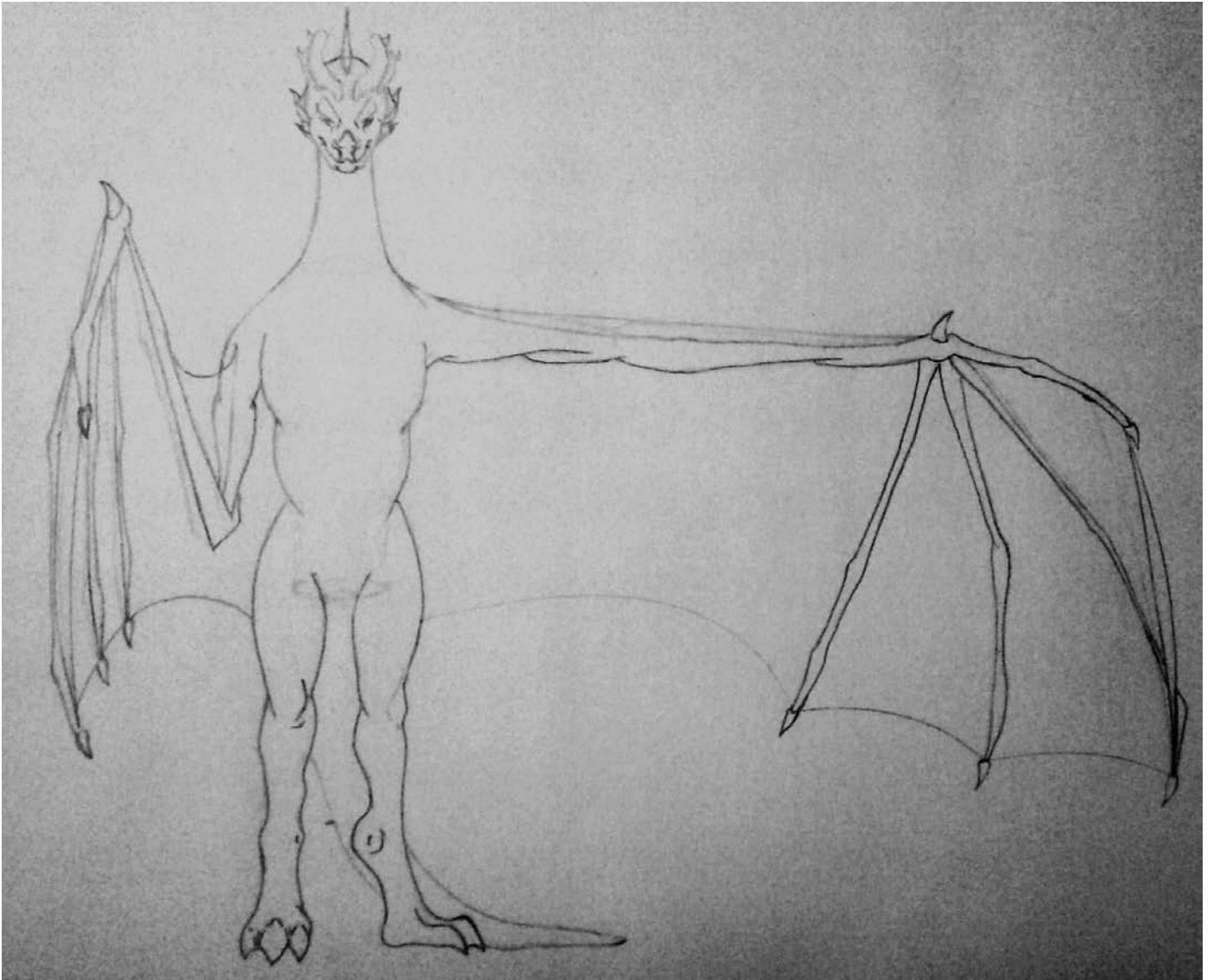
A partir de este punto comenzaremos a realizar los cambios de manera conjunta pues, como vimos en los capítulos anteriores al dibujar algo es apropiado abarcar las piezas que lo componen como un todo es decir dibujar de manera conjunta la figura deseada para mantener una relación entre sus partes.

2.- Cabe mencionar que la altura del dragón por supuesto cambiará, aumentando de dos a cuatro cabezas dependiendo la longitud del cuello y extremidades posteriores. Decimos esto debido a que la altura de las garras a la cabeza -en Ej. 6- aumenta casi tres cabezas, donde la primera se oculta tras la representación del cráneo, la segunda abarca del talón a la bola del pie y el resto va desde la bola del pie a las garras. Sin embargo el tórax prácticamente conservará las proporciones de la anatomía humana, es decir su longitud corresponderá a tres cabezas del dragón y su ancho a dos. Como se puede apreciar en Ej. 6.

Seguirá manteniendo la proporción de siete cabezas desde la unión del cuello al cráneo en la parte superior hasta donde comienzan los talones. Por supuesto, esto es recomendable para aquellos dragones ilustrados que posean las patas traseras como en el ejemplo. En dichos casos la extensión aconsejable desde el talón a las garras o a las puntas de las patas, puede ser del tamaño del muslo y la cola ha de tener una extensión aproximada al tamaño de tórax, cuello y cabeza, es decir de seis cabezas, para mantener equilibrio en el tamaño del cuerpo del dragón.

En caso de que el dragón ilustrado no posea extremidades además de las alas y la cola, se aconseja que el torso sea de cuatro cabezas y el cuello de tres permitiendo a la cola tener una extensión que equivalga de cuatro a ocho cabezas como en Ej. 7.

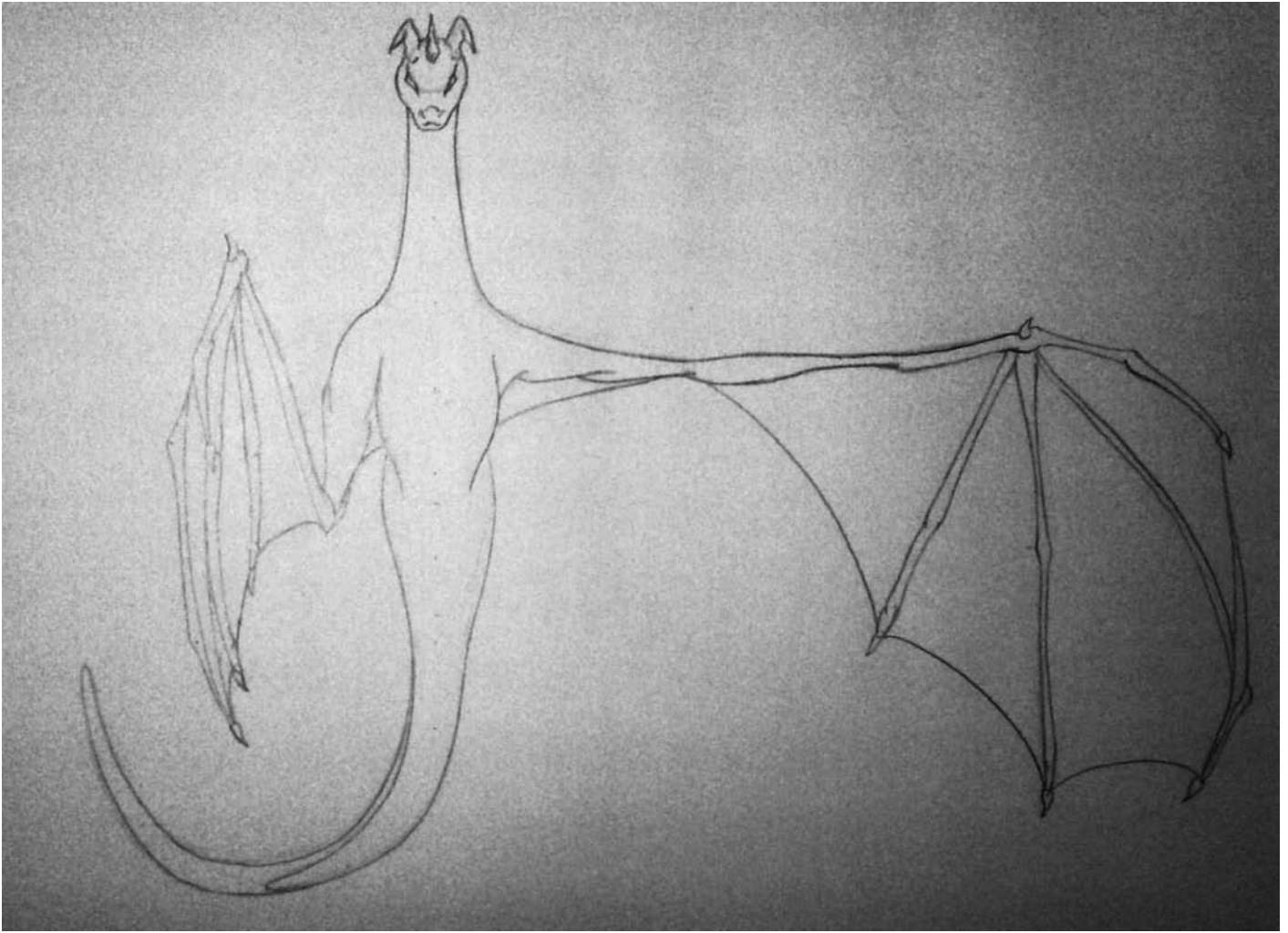




Ej. 6: Transformación del cuerpo humano a un dragón, estirando las piernas y los pies para darles la forma de las patas traseras, donde la bola del pie queda más abajo que el talón y las alas poseen referencia mamífera.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES



Ej. 7: Transformación del cuerpo humano a un dragón, sin extremidades como brazos y piernas, dejando únicamente las alas. Con una variación del tamaño de la cola que proporcionalmente termina siendo de cuatro a ocho cabezas del dragón.

En Ej. 6 y 7, la medida de la cabeza va desde la unión del cráneo con el cuello hasta el maxilar inferior. Y desde la unión del cráneo a la cabeza hacia la unión del cuello con el tronco se toma la medida de dos cabezas.

Sin embargo para definir o establecer una medida proporcional de las alas, se puede apreciar en Ej. 8 la propuesta de las medidas canon. En donde **A** equivale a dos cabezas del dragón o a dos tercios del tórax, **B** equivale a  $\frac{1}{2}$  de **A** (una cabeza) y **C** representa un octavo de **A**, un cuarto de **B** (un cuarto del tamaño de la cabeza).

Como se puede apreciar, el antebrazo es más largo que el brazo, contrario a la anatomía humana donde brazo y antebrazo son casi del mismo tamaño; también se cambia la posición de los dedos de la mano. Quedando el pulgar unido en la muñeca, el meñique en el extremo exterior y recorriendo índice, medio y anular en el interior del ala.



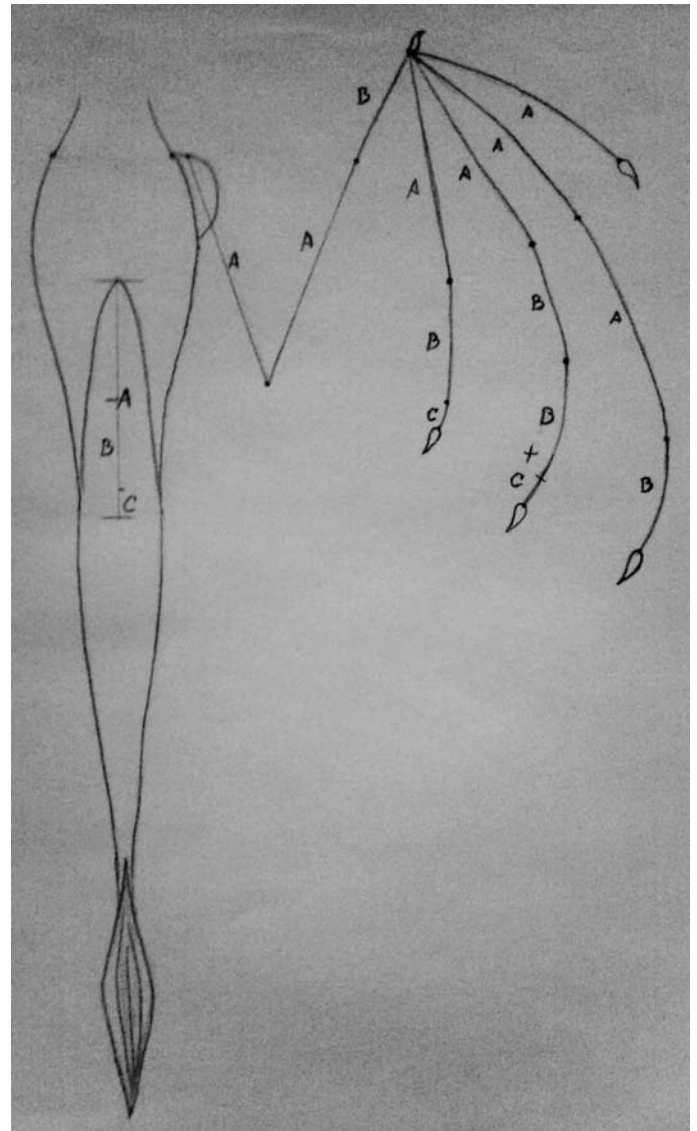
Una vez establecida esta propuesta de la alteración del canon de siete cabezas, es evidente que no siempre se tendrá el tiempo para llevar a cabo todo el proceso para dicha alteración, sin embargo, retomando una vez más el dicho popular: "La práctica hace al maestro", se puede inferir que conforme más se practique dicha alteración, su elaboración podrá llegar a ser más rápida puesto que con el uso que se le dé, el usuario podrá incluso generar uno o más cánones en su representación de dragones.

Así mismo, el autor de este proyecto es consciente de que en una ilustración si sólo representamos al dragón de la manera que lo hemos visto, realmente es posible que no se lleguen a transmitir todos los detalles deseados, ya sea la actitud del dragón, su ambiente, o su personalidad. Por lo que la propuesta de la alteración canónica únicamente es para comprender las proporciones recomendables en el cuerpo de un dragón, definiendo el tamaño adecuado de las alas para soportar el peso del cuerpo, el tamaño de la cola para el equilibrio proporcional y a su vez que tenga la fuerza para dirigir el cuerpo del dragón en vuelo o el alcance de un ataque en tierra.

Ahora bien, para aquellos quienes tienen la oportunidad de trabajar con modelos humanos vivos para poseer y otorgar a la ilustración una referencia aún mayor, todo será cuestión de adaptar primeramente el tamaño del modelo al del canon, se aconseja hacer un apunte inmediato donde se registre únicamente las direcciones, y tamaños de ancho y alto con líneas suaves y claras, posteriormente hacer la transformación del canon humano determinando primero el tamaño de la cabeza y su ubicación al igual que el resto de las partes del cuerpo, alas, cola, patas traseras y delanteras (esto queda a juicio del ilustrador) haciendo uso de un apunte inmediato ejerciendo sólo un poco más de presión para diferenciarlo del apunte anterior y para tener una visualización de manera rápida del dragón a elaborar.

Después con un apunte medio que conlleva una línea continua, evolvente, sugerente y repetitiva, determinar la forma, la dirección la orientación y la actitud del dragón a representar. La línea debe ser realizada con una presión mayor a la de los apuntes pero aún no será considerada la definitiva y finalmente realizar un apunte transitivo donde se integren texturas y formas aún más definidas con trazos definitivos y característicos para la conclusión del boceto del dragón.

Para finalizar este capítulo, es necesario enfatizar que lo aquí expuesto es sólo una propuesta que puede o no ser utilizada y sin embargo al ser aplicada podrá ser de utilidad para generar un diseño más agradable a la vista en la ilustración



Ej. 8: Propuesta de las proporciones de las alas respecto al cuerpo. En donde **A** equivale a dos cabezas del dragón, **B** equivale a  $\frac{1}{2}$  de **A** y **C** representa un octavo de **A**, y un cuarto de **B**.



## ALTERACIÓN DEL CÁNON ANTROPOMÉTRICO DE SIETE CABEZAS EN LA ILUSTRACIÓN DE DRAGONES

de dragones, por supuesto dicha propuesta es sólo en cuanto al bocetaje de proporción anatómica de los dragones, sin embargo el acabado final donde se involucran los detalles de textura, color y ambientación dependerá bastante de las habilidades del ilustrador que aplique los conocimientos compartidos en esta propuesta.

Cada dragón ilustrado por supuesto será distinto a otro y esto dependerá de la influencia creativa e imaginación de cada ilustrador. Además de que al igual como los que componemos la humanidad somos distintos unos de otros lo mismo ocurrirá con la personalidad de los dragones.



# CONCLUSIÓN

La Ilustración de Dragones, al igual que cualquier otro tipo de Ilustración Fantástica, representa uno de los más grandes retos para los Diseñadores y aún más para el resto de las personas. Además dicho reto no es algo a lo que muchos estén dispuestos a dedicar: el tiempo, a generar ideas, a diseñar personajes, paisajes y menos a representarlos. Es por ello que aquellos quienes realizan dicho esfuerzo necesitan conocimiento que les pueda ayudar a representar aquello que no es posible ver en cualquier parte del mundo en que vivimos.

Esta tesis fue generada con la finalidad de aportar un conocimiento poco abundante, debido a que sí existen libros que hablan de dragones, de sus orígenes, su apariencia e incluso involucran historias de las cuales algunas forman parte de las culturas existentes, sin embargo carecemos de libros que hablen de cómo representar a estos seres fantásticos, que nos hablen de su anatomía, su constitución y todos los elementos que los conforman. Aquí a penas pude abarcar únicamente una propuesta de versión anatómica que se asemeja y rompe hasta cierto punto con las normas de las medidas básicas de la representación del cuerpo humano en el caso del uso del canon humano de siete cabezas. Sin embargo estoy seguro de que se puede abarcar aún mucho más y espero sinceramente que la aportación de estos conocimientos llegue a ser útil para quienes pudieran preocuparse por dar vida a algo existente en la imaginación.

La propuesta presentada fue diseñada con la finalidad y la esperanza de ayudar aunque sea un poco a aquellos aventureros del mundo de la Ilustración fantástica, para que estos puedan a partir de las ideas presentadas generar ideas propias que incluso puedan superar este conocimiento compartido y a su vez ellos mismos en algún momento lleguen a compartirlo de igual manera con quienes vayan detrás.

Si bien, realmente es necesario enfatizar que la proporción de un cuerpo es importante para su aceptación por parte del público al que se le presenta, sobre todo en una época en la que representar algo fantástico llega a ser un desafío ante un público exigente que busca algo realista o de menos más convincente.

Los dragones como tal son criaturas magníficas que merecen el respeto de quienes tengan la disposición de representarlos, porque como hemos visto, pueden ser considerados como criaturas vivas que respiran, se alimentan y sienten, inicialmente en la mente del ilustrador pero que pueden llegar a vivir en la mente de aquellos que observen una ilustración llevada a cabo con dedicación y esmero.

Así pues, para aquellos que van iniciando esta gran aventura en el mundo de los dragones y aún carecen de ciertas habilidades o experiencia en este campo, se les invita a jamás abandonar la meta de ilustrar seres fantásticos pues quizá muchos de ellos de primera instancia o con los primeros trabajos les cueste alcanzar a abarcar la complejidad que posee la Ilustración de Dragones, sin embargo el ensayo y error, la práctica constante y el adquirir mayor conocimiento sobre lo necesario para ilustrar a estos seres podrá generar resultados satisfactorios para aquellos que acepten el desafío de presentar como algo real algo que no existe más que en sus mentes.





# Bibliografía

## Libros

- 1) Berger, John. *Sobre el Dibujo*. Naucalpan, México: Gustavo Gili, 2012.
- 2) Blount, Kitty. ed y Maggie Crowley ed., *Enciclopedia de los Dinosaurios y de la vida Prehistórica*. Gran Bretaña: Dorling Kindersley, 2001.
- 3) Bordes, Juan. *Historia de las teorías de la figura humana: el dibujo, la anatomía, la proporción, la fisiognomía*. Madrid: Cátedra, 1998.
- 4) Brazel, Derek. *Understanding Illustration*. London: Bloomsburg Visual Arts, 2014.
- 5) Calderón, Alfonso. *Dibujando la figura humana*. España: CEAC, 1994.
- 6) Campos, Cristina, ed. *Cómo dibujar personajes de Fantasía: Paso a paso*. Barcelona: MaoMao, 2012.
- 7) Comte, Fernand. *Las grandes figuras mitológicas*. Madrid: Ediciones del Prado, 1992.
- 8) Dalley, Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño: técnicas y materiales*. Madrid: H. Blume, 1981.
- 9) Dickinson, Peter. *The Flight of dragons*. London: Paper Tiger, 1998.
- 10) Evans, Peter. *Guía de referencia para dibujar personajes de fantasía: cientos de fotografías reales que describen aspectos extremos de la anatomía y distintas posturas de acción dinámicas*. Barcelona: Norma, 2007.
- 11) Evans, Jonathan. *Dragones Mito y Leyenda*. Barcelona: Paidós, 2010.
- 12) Hart, Christopher. *How to draw fantasy characters*. New York: Watson-Guptill, 1999.
- 13) Heller, Steve & Julius Wiedemann. *100 Illustrators*. China: Taschen, 2017.
- 14) Kidd, Tom. *Cómo dibujar y pintar Dragones*. Barcelona: Norma, 2010.
- 15) Lehner, Ernest. *Monsters & Dragons: CD-ROM & Book*. Mineola, New York: Dover, 2005.
- 16) Lippincott, Gary A. *Técnicas de Ilustración Fantástica*. Barcelona: Norma, 2007.
- 17) Maier, Manfred. *Procesos elementales de Proyección y Configuración Tomo I*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- 18) Maier, Manfred. *Procesos elementales de Proyección y Configuración Tomo II*. Barcelona: Gustavo Gili, 1982.
- 19) Noble, Marty. *Dragons & wizards: CD-ROM & Book*. Mineola, New York: Dover, 2003.
- 20) O'Connor, William. *Dracopedia the bestiary: an artist's guide to creating*. Cincinnati, Ohio: Impact, 2013.
- 21) Parramón, José María. *El gran libro del dibujo: La historia, el estudio, los materiales, las técnicas, los temas, la teoría y la práctica del dibujo artístico*. Barcelona: Parramón, 1989.
- 22) Patmore, Chris. *Diseño de Personajes: cómo crear personajes fantásticos para cómics, videojuegos y novelas gráficas*. Barcelona: Norma, 2006.
- 23) Peffer, Jessica. *Dragon Art: how to draw fantastic dragons and fantasy creatures*. Cincinnati, Ohio: Impact, 2005.
- 24) Pringle, David, ed., *The Ultimate Encyclopedia of Fantasy*. London: Carlton, 2006.
- 25) Rivera Dorado, Miguel. *Dragones y Dioses: el arte y los símbolos de la civilización Maya*. Madrid: Edit. Trotta, 2010.
- 26) Rodríguez Morales, Luis. *Diseño: Estrategia y Táctica*. México: Siglo XXI, 2006.
- 27) Rugggerri, Paula. *El gran compendio de las criaturas fantásticas: Elfos, unicornios, licántropos y otros seres imaginarios*. México: Círculo Latino, 2006.
- 28) San Miguel, David. *Todo sobre la técnica de ilustración*. Barcelona: Parramón Paidotribo, 2013.
- 29) Sampietro, Daniela, ed., *Hadas y Dragones: El arte es magia*. Barcelona, España, 2008.
- 30) Scott, Robert Gillam. *Fundamentos del diseño*. Argetina: Victor Leru, 1982.
- 31) Shaw, Marin S. y Richard Warren. *A viewer's guide to art: A glossary of gods, people and creatures*. Santa Fe. New Mexico: J-muir, 1991.
- 32) Smith, Stan. *Manuales para el Artista. Dibujar y Abocetar*. Madrid: Tursen/H. Blume, 1994.
- 33) Tosto, Pablo. *La Composición Áurea en las Artes Plásticas*. Buenos Aires: Hachette, 1958.
- 34) Vallejo, Boris. *Fantasía digital: una guía práctica*. Barcelona: Norma, 2003.
- 35) Ward, Jean Marie. *Modelos de arte fantástico: ilustraciones especialmente pensadas para copiar, adaptar, calcar, escanear y pintar*. Barcelona: Norma, 2010.
- 36) Wong, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Barcelona: Gustavo Gili, 2015.
- 37) Zeegen, Laurence. *Principios de la Ilustración*. Barcelona: Gustavo Gili, 2013.

## Revistas

- 38) Flores, Juan A., ed., <<Clase Dragones>>. *DibujArte*, No. 55. (2007): 02-12, 21-32.

## Sitio Web

- 39) Universidad Popular Autónoma del Estado de Puebla <<PARADIGMA, MODELO, MÉTODO, TÉCNICA Y ESTRATEGIA Tomado del libro Modelos de enseñanza con la técnica de casos: María Soledad Ramírez>>. Acceso 20 enero 2018. <http://upaep.blackboard.com/bbcswebdav/users/mmeanam2/Modelos%20de%20enseñanza/Definiciones.pdf>.

