

## TESIS FINAL

### “ANSIAHRO Y ARÓND”

*“La ilustración de una mitología de creación propia como finalización de una búsqueda estética a lo largo de mi período en la Carrera de: Licenciatura en Artes Plásticas, Orientación Dibujo, de la UNLP.”*



# UNIVERSIDAD NACIONAL DE LA PLATA

## **FACULTAD DE BELLAS ARTES**

Departamento de Artes Plásticas

Licenciatura en Artes Plásticas, Orientación en Dibujo.

2018

**DECANO:** Dr. Daniel Belinche

**JEFE DE DEPARTAMENTO DE PLÁSTICAS:** Lic. Camilo Garbín

**Director de Tesis:** Lic. /Prof. Héctor Fabián Martínez  
DNI: 21498706

**Tesista:** Andrés Rimondi

Legajo: 66163/6

DNI: 37555890

[andresrimondi@hotmail.com](mailto:andresrimondi@hotmail.com)

# ÍNDICE

Fundamentación Inicial.....	3
Tema.....	6
Introducción.....	7
Metodología.....	8
Conclusión.....	10
Anexo.....	16
Justificación de las obras.....	17
Análisis de las obras.....	32
Historia.....	37
Leyendas.....	37
Influencias.....	39
Obras.....	40
Bibliografía.....	47

## FUNDAMENTACIÓN INICIAL

La mitología siempre me ha atraído. Aún de joven, animales fantásticos, dioses y héroes fueron y son inspiración para mí. Las diversas culturas y sus cosmogonías resultaron ya desde chico un lugar de incentivo para mis trabajos en el dibujo, casi siempre recurriendo a la reinterpretación de las leyendas o a la creación de nuevas historias ficticias. En un principio la mitología griega y nórdica constituyeron un gran tema de interés, a lo cual le siguieron religiones de todas partes del mundo. Últimamente me ha llamado la atención las diferentes formas de entender el fenómeno religioso: animismo, chamanismo, religiones mesiánicas, politeístas, etc; y sus diferentes etapas, por lo que actualmente me encuentro leyendo a grandes historiadores de las religiones y antropólogos como Mircea Eliade o James George Frazer.

Las religiones me inspiran en mi producción artística, me incentivan a informarme sobre ellas y sus orígenes, sus significados e interpretaciones. Pero por sobre todo encuentro en ellas un gran testimonio histórico antiguo que se puede encontrar en documentos escritos tales como la Biblia, la Iliada, el *Nihonshoki*, las Tablillas de Gilgamesh, el *Lebor Gabála Éirenn*, etc.; o incluso en testimonios orales, poemas, cantos, leyendas, etc. La historia a través de las religiones es una fuente clave para su estudio, en ellas podemos encontrar héroes que verdaderamente existieron, reinos que están documentados, éxodos y catástrofes que realmente ocurrieron. Hay gran cantidad de ejemplos al respecto, y en muchos de esos casos aún no se tienen pruebas de su veracidad. Sin embargo las religiones están continuamente modificándose, tomando elementos de otras y resignificándose, es muy difícil saber de dónde proviene tal leyenda o tal acontecimiento.

Esta característica incierta de las religiones es lo que me ha interesado a lo largo de este tiempo. ¿Cómo se llega a crear una leyenda? ¿Dónde y cuándo se originó realmente? ¿Quiénes fueron las que le dieron vida en un principio?

Estas preguntas son tan difíciles de responder a cada religión, pero es justamente lo que me crea un interés en ellas.

¿Su representación en las artes plásticas es siempre verdadera? ¿Cómo hacer para representarlas? ¿Han sido resignificadas las leyendas?

Una religión puede haber sido simbolizada en la medida de que todo lo que verdaderamente ocurrió haya sido debido al poder divino; que la historia de aquella cultura se haya transformado para relatar un origen sagrado, un mito de los tiempos primordiales.

Es por esto que no se puede tomar las leyendas como ficción pura, su contenido recoge memorias de hechos reales ligados a los primeros tiempos. Mircea Eliade señala que ningún mito es puramente creación humana, el mismo se ve influenciado por diversos acontecimientos históricos, sociales y económicos.

En la religión judeo-cristiana podemos encontrar muchos ejemplos como que hay teorías de que el Edén se encontraba en la Mesopotamia, al igual que la Torre de Babel, incluso se evalúa la existencia de un diluvio universal (registrado en varias culturas del mundo). La religión judeo-cristiana presenta innumerables semejanzas con religiones paganas, desde leyendas y tradiciones hasta fechas en similar.

En las Tablillas de Gilgamesh (de la religión sumeria) aparece este héroe como un semidiós, rey de la ciudad de Uruk, quien se cree que realmente pudo haber existido. En una de sus hazañas se le reconoce haber vencido a Humbaba, el monstruo del Bosque de los Cedros lo cual puede ser una alegoría de victoria de una campaña militar ante otro reino que tenía vastos recursos en madera, como afirma Jorge Silva Castillo en su traducción del poema babilonio Gilgamesh, o la angustia por la muerte. En este libro se postula que “Gilgamesh es la encarnación de un prototipo social; no representa la experiencia de un individuo sino la proyección de la imagen que se hace de sí misma la sociedad de la Mesopotamia” (pag28).

En este sentido las leyendas son verdaderas creaciones humanas que identifican el perfil de cada cultura. Los dioses y héroes son vivos retratos de aquellas civilizaciones donde se muestran sus rasgos más significativos, son actos viles o heroicos, espejos de las emociones humanas. Los miedos y ambiciones son tan reales para los humanos como para sus dioses. Algunas religiones llegan incluso a humanizar a sus dioses otorgándoles sentimientos mundanos en una manera de acercarse a lo sagrado y sentirse identificado con ellos. Todo esto en un proceso de proyección propia de su cultura en lo sagrado.

En la mitología celta irlandesa, por ejemplo, encontramos en el mito originario dos poderosas razas que aparentan ser divinas: los Tuatha Dé Danann (quienes representan las artes, el orden y la realeza) y los Fomoré (pueblo de gigantes que habitaban las islas alrededor de Irlanda y que amenazaban con conquistarla, representaban aquí las fuerzas oscuras, la barbarie y el caos). En la historia de Irlanda se pueden ver varios pueblos que se disputan el poderío de la isla, y que a modo de alegorías pasan a convertirse en dioses o gigantes en la mitología. En estas transformaciones se percibe claramente el bien y el mal, el orden y el caos, lo divino y lo monstruoso; cuando pudo haber sido simplemente una migración de diferentes pueblos a la isla. En el Lebor Gabála Érenn (libro de las invasiones irlandesas) se cuenta como los primeros hombres llegan a aquella tierra y las incontables luchas que deben de entablar para defenderla de otros pueblos.

Recientemente se ha descubierto que los Viajes de Jasón y los Argonautas mantienen un halo de veracidad al encontrarse indicios de las riquezas en oro de la Cólquide, dejando en incógnita la existencia real del héroe y de aquel conocido viaje. Los ejemplos son vastos tanto como religiones en el mundo. Las leyendas y parábolas que encontramos en ellas son y serán difíciles de descifrar. Resulta imposible saber la veracidad de estos relatos, sólo a través de los hallazgos arqueológicos y las obras de arte podemos acercarnos a estas preguntas, a aquellas culturas y su forma de pensar lo sagrado. Es el arte quien nos ayuda a comprender y a rememorar aquellos mundos y leyendas por momentos indescifrables.

Las migraciones o éxodos están fuertemente involucrados también con las religiones. Son estos sucesos una fuente de inspiración para mí; constituyen un nuevo comienzo, la búsqueda de un lugar mejor, el inicio de otra historia.

En varios pasajes del Primer Testamento, por ejemplo, se habla de los descendientes de Adán y Eva, y posteriormente de Noé distribuyéndose por el mundo: Japheth, Ham y Shem, y sus respectivos herederos. Aquellas personas habrían sido las primeras en pisar aquellas tierras, sus descendientes los fundadores de las primeras civilizaciones. Esta imagen de las primeras personas abriéndose camino en el mundo fue una base fundamental para la elaboración de mi historia y

de lo que me propongo contar en las obras de la presente tesis. Ya desde los 14 años que comenzaría a darle forma a este mundo. El pensar todos sus ámbitos y características me ha llevado a pensarlo desde varias disciplinas, siendo la religión sumamente importante. Sus cosmogonías y mitos de origen resultan para mí un nuevo desafío que pretendo formular de la mano de la ilustración no sólo para darle una estética, sino también para hacerlo real.

Las obras de la presente tesis ahondan en estos motivos; en la creación de una nueva religión se encontrarán estas características de misticismo y duda que encuentro tan atractivas. Es mi intención sumergir a el/la espectador/a en un mundo de ficción que lo lleve a hacerse las mismas preguntas acerca de los orígenes. Las imágenes serán su única ayuda para conocerla, como si fuesen el único vestigio que queda de ella.

## **TEMA**

El tema elegido para la tesis es: *“La ilustración de una mitología de creación propia como finalización de una búsqueda estética a lo largo de mi período en la Carrera de: Licenciatura en Artes Plásticas, Orientación Dibujo, de la UNLP.”*

Es mi intención realizar un estudio plástico que involucre el campo de la mitología y la fantasía, temáticas muy influyentes en mi producción artística, por el cual se profundice sobre los orígenes del mito, su degeneración y su posterior acompañamiento del acontecimiento histórico.

**SUBTEMA** La realización de obras sagradas en un contexto religioso ficticio y su problemática en la originalidad de una estética de un mundo de fantasía.

## **OBJETIVOS**

**Generales:** Emparentar en una muestra final las disciplinas de la religión y la ilustración junto con la creación de un mundo de fantasía.

Explicación de mi estilo homologándolo con la creación de una mitología ficticia.

**Particulares:** Completar el recorrido en la facultad, mejorar una propuesta anterior (estética llevada a cabo durante la carrera).

Profundizar en los orígenes del mito y sus representaciones en el campo artístico.

Adentrarse en el campo de la sociología del mito para homologarlo con la degeneración del mito y la reinterpretación.

## **INTRODUCCIÓN**

La tesis se realizará en base a una pequeña historia de un mundo de ficción creado por mí, en el cual el tema mitológico abarca un papel principal. Dicha narrativa es la introducción a un mundo de fantasía del cual actualmente me encuentro escribiendo.

La historia que he redactado y que ilustro en la tesis no es ni más ni menos que una producción que he desarrollado durante mi período en la Facultad de Bellas Artes, y el cual me ha guiado en diversos trabajos de producción plástica de las diversas materias. A lo largo de mi recorrido académico he ido formando este universo y dándole una estética propia y original. Esta búsqueda me ha llevado a incursionar en las diversas materias de la carrera de Artes Plásticas permitiéndome adentrarme en otros terrenos del dibujo: cerámica, escultura, grabado, etc.

Este proyecto fue y es un gran formador de mi estilo, tanto desde lo temático hasta lo plástico. Conocer este mundo es, entonces, de gran importancia para el/la espectador/a y su comprensión de las obras. La presente tesis hace hincapié en la finalización de aquella búsqueda estética por medio de la exposición de dichas obras y la experimentación de diferentes técnicas en cuanto a la ilustración que enmarquen de forma original el estilo pretendido para aquella historia. Al proponerme crear una estética de aquel mundo me propongo retratarlo, darle forma, hacerlo real.

La exposición consistirá en una serie donde se visualice una religión ajena a el/la espectador/a que lo/a vaya guiando hacia este mundo desconocido.

La religión hará referencia a los principios de aquel mundo, los orígenes de la civilización y sus dos principales dioses. Con ella se formará no sólo la cosmogonía del mundo, sino todos los sucesos de la historia, (y por consiguiente) de la historia del arte.

Las obras que serán parte de la muestra pretenden convocar este mito a través de imágenes donde su principal lectura sea la del mito. Sin embargo otras consignas se hacen presente para descifrarlas, las cuales se exponen más abajo. Será tarea de el/la espectador/a descifrar su contextualización y significado, primando la búsqueda

hermenéutica de él/ella, valiéndose del recorrido mismo de la muestra y de varias premisas (donde las obras se enmarcan en un contexto de haber sido encontradas y rescatadas del olvido). La aparición de elementos y símbolos encaminarán a el/la espectador/a en este relato oculto a través del cual sus dudas serán respondidas tan sólo por una secuenciación de los hechos de aquella mitología. Es la intención crear en él/ella una desorientación similar a un descubrimiento arqueológico del cual no se tiene conocimiento anterior alguno. En este sentido las obras interactuarán con el espectador siendo reconocidas como algo ajeno a nuestro mundo.

Las obras tendrán un carácter sagrado por ser materialización de aquella mitología casi olvidada. Así el tratamiento de las obras responderá a una historia del arte específica y ficticia de aquel mundo, por lo que se presentará una evolución en los géneros y procedimientos estilísticos logrando aparentar un verdadero mundo artístico de él.

La producción plástica de cada obra se entenderá entonces únicamente viéndola en conjunto, como una serie o un relato secuenciado mostrando las leyendas de Anshahro y Arónd en su recorrido por el mundo.

## **METODOLOGÍA**

Bajo el nombre de “Anshahro y Arónd” se procederá a la realización de una muestra donde se vean los temas tratados en la presente tesis (estos nombres hacen referencia a los personajes ya mencionados, y de los cuales sus leyendas aparecen en el anexo).

El procedimiento consistirá en la elaboración de nueve (9) obras de diferentes tamaños y utilizando diferentes técnicas en el marco de la ilustración y el dibujo. El número de las obras que constituyen la serie es debido a que se necesita de esta cantidad para comprender los hechos pertenecientes a las leyendas de cada personaje.

Las obras inéditas consistirán en una secuenciación de la mitología en cuestión, por lo que cada una será trabajada con un procedimiento particular y una técnica diferente, implementando técnica húmeda o seca. De esta manera se pretende dar cuenta de un tratamiento propio de las diversas temporalidades de las obras. Las



mismas no superarán el tamaño de un metro por un metro y sus soportes serán principalmente hojas de gran grosor y bastidores.

Se pretende simular una estética religiosa que podría asemejarse a las obras medievales, por lo que la producción tendrá un carácter tradicional en cuanto a lo procedimental, privilegiando la imagen bidimensional y el recurso de la línea.

La estética de las obras tendrá un carácter antiguo con tonalidades sepia y doradas principalmente, donde predominen los ocres y los colores quebrados. Se permitirá, sin embargo, el uso de colores vivos que despeguen la imagen en la relación figura fondo y que le den vida a dichos relatos. La utilización de los colores en las obras será clave para darles el clima antiguo que se requiere.

Los marcos de las obras serán tanto dibujados como reales en algunas obras, similar a los iconos cristianos ortodoxos, que fortalecen su carácter de obra sagrada por sus colores dorados y plateados.

Puesto que se pretende relatar la historia de dos personajes, dioses de aquella mitología, la secuenciación ordenada de sus aventuras estará organizada de manera que cuatro obras estarán determinadas para cada uno de los protagonistas. La obra restante (la novena) resultará la obra que unifique esta serie (el punto donde aquellos dioses se encuentren). De esta manera la obra número 1 se relacionará con la número 5, la 2 con la 6, la 3 con la 7, y la 4 con la 8.

Teniendo en cuenta que el mensaje de las obras es distinto en cada una, se tendrá en cuenta el mensaje o parábola que se pretende mantener recurriendo a diferentes recursos simbólicos y temáticos que guiarán a el/la espectador/a en el entendimiento de la serie.

La disposición de las obras está establecida en la muestra, de manera que cada una estará en un lugar designado previamente y por el cual se pretende crear un recorrido de el/la espectador/a. Dicho recorrido simulará al cual se lleva a cabo en los templos, donde las obras a los costados irán llevando hacia el altar (novena obra).

El plano de la muestra puede buscarse en el anexo.

La búsqueda del lugar se realizó viendo estos criterios espaciales donde se emplazarán las obras.

Finalmente se colocará para la muestra un pequeño poema escrito cercano a la novena obra redactado por mí, en donde se relate un breve texto sobre aquellos protagonistas.

La muestra estará complementada con una música de fondo antigua y medieval que intensifique en el/la espectador/a el carácter histórico de las obras.

## **CONCLUSIÓN**

El mito se vale de diferentes tipos de lenguajes que forman al universo del mismo. El lenguaje discursivo por el que se sirve formará a la historia en un mensaje encriptado, fantástico y sumamente creativo. Serán la síntesis del pensamiento y de las ideas en la búsqueda de los orígenes del hombre. La explicación del mundo que se dé de ellos involucrará ritos, danzas; difusión oral o escrita que afiance al relato.

Pero también involucrará un lenguaje simbólico, repleto de figuras, elementos, paisajes que dependerán no sólo de las culturas, sino de la recreación mental particular que se haga cada individuo, variando infinitamente la construcción que se haga de aquel universo.

El mito adquiere así su problema de determinar con precisión su propio universo plástico y cómo sería su primera concepción. Este remitirá entonces a imágenes que son el punto del que parte el proceso de conceptualización del relato. Pero es efectivamente esta característica lo que más nos atrae de él, sus múltiples maneras de reconstruirlo, de resignificarlo, de revivirlo. Y es a través del arte donde los mitos pueden ser resignificados otorgando una total libertad al artista plasmando el relato a su antojo (incluso trayéndolo a la contemporaneidad como en las obras Renacentistas, Barrocas o Románticas de la Edad Moderna).

El universo simbólico del artista a la hora de reconstruir el mito estará influenciado inevitablemente también por su cultura y su tiempo, enriqueciendo de sobremanera la obra. La hermenéutica que se produzca de aquel relato sufrirá incontables cambios hasta lograr la expresividad máxima del artista que se ha valido de aquella temática rica y fantástica para concretar la obra final. De esta manera el artista del mito se hace también historiador. No sólo se vale de los elementos de la historia y

diversas fuentes para reconstruirlos sino que a su vez refunda el mito, compone un imaginario plástico sumamente nuevo para él.

Tanto el mito como la Historia brindan al artista un ideario simbólico para realizar la obra de arte, por lo que valerse de ambas resulta beneficioso para producir la obra y lograr mayor veracidad (dentro de lo posible, y si se quiere) en el mensaje. Mito e Historia no son opuestos en este sentido, se complementan en la obra.

Pero aquí el trabajo del artista entra en el conflicto de depender en el estudio hermenéutico del historiador de las religiones si desea reinterpretar (o más bien plasmar) el hecho histórico con sus fuentes y estudios. La imposibilidad de determinar los elementos exactos es lo que finalmente libera al artista a dar su propia comprensión del mito (en un doble proceso hermenéutico).

La estética final estará abierta a innumerables (y ficticias) metodologías en tanto culturas haya en ese mundo, permitiéndome explorar con materiales y técnicas a gusto. La estética de las obras pretende ser referente a un espacio bidimensional, con predominancia de la línea para que el mensaje del relato sea claro y bien contrastado. La composición de las obras logra la resaltación de la figura sin desligarlo del fondo y su contexto, elemento fundamental en la comprensión de la temática; y se conforma principalmente por la disposición de líneas ascendentes y descendentes de lectura, haciendo de su comprensión rápida y fácil. Las obras responden a una estética de experimentación de las formas, por momentos más miméticas con la anatomía, por otros más creativas. La utilización de gamas ocres, marrones, dorados y colores desaturados pretende dar cuenta de la vejez de las obras, dando una cierta nostalgia y antigüedad a las mismas; aunque la aparición de colores mayor saturados le da más dinamismo y vida a la producción. El clima cálido logrado en las obras resulta perceptible por el recurrente uso del amarillo para representar la luz (por lo general: fuerte y dirigida a la figura principal).

La estética recurre a la utilización de diferentes técnicas trabajadas en un mismo estilo, donde el lápiz, la aguada y la pintura se combinan para representar varias interpretaciones de la leyenda. La aparición de símbolos en la serie denota un mundo concreto con su propio imaginario simbólico, con nombres y figuras propias de aquel

universo plástico. Escudos, banderas y demás elementos ficticios hacen fácil la transición de un mundo a otro, sin la posibilidad de reconocerlos con los reales.

Las diferentes concepciones de la construcción del espacio dan cuenta de las diferencias culturales que las “diferentes sociedades” que realizaron las obras pueden llegar a tener; por lo que tal obra seguirá una perspectiva (por ejemplo) distinta a la que aparece en otra de las obras. Aún así se mantiene una correlación en el estilo que conecta a todas en una serie, perceptible en el trazo de la línea, en la construcción de las formas, en la gama de colores utilizados y en figuras y símbolos que se repiten a lo largo de la serie.

(Más características de la estética lograda pueden verse en el Anexo, donde cada obra es analizada plásticamente).

En mi producción final me he decidido a realizar una serie de ilustraciones que abarquen y describan un mito de origen de creación propia, ficticia. La total libertad que he tenido en plasmar el mismo no sólo ha sido a través de la temática sino también de la estética llevada a cabo, y por la cual me propuse que sea singular. La originalidad de la estética se daría a través de la creación de un espacio plástico nuevo, construido principalmente con el aporte de los temas religión y mundo de fantasía que inevitablemente llevarían al espectador a la incertidumbre. Diversas características de la producción (explicadas en el Desarrollo) avalarían el espacio creado, como el hecho de haber sido concebidas por diversas culturas ficticias.

Naturalmente la creación de un espacio totalmente nuevo es imposible por diversos factores. Aunque la temática remita a un mundo ficticio y concreto, no se puede formar un espacio figurativo totalmente nuevo sin recaer en elementos ya concebidos del mundo real. Incluso mi propia concepción del espacio se ve influenciada por los espacios anteriormente formados (o mas bien reformados) por artistas anteriores. Pierre Francastell declara al respecto:

“Un modo de vida completamente nuevo es tan inconcebible como un espacio plástico enteramente inédito. El hombre no se adapta sino por etapas”. (*Sociología del Arte*.1970)

Si bien mi estilo en las obras otorga una expresividad propia y singular, no así el espacio figurativo en las que están enmarcadas. La mimesis del mundo, así como la

técnica empleada, inevitablemente retraerá a un espacio ya formado y ya trabajado por artistas. No puede haber creación de un espacio totalmente nuevo si se aferra a la imitación (en este caso de la naturaleza).

Por otra parte, Kusch reconoce que no se puede crear más allá de las vivencias de uno mismo, las experiencias e imágenes inciden en la producción del hombre. La cultura encuadrará el horizonte simbólico, por lo tanto también el existir del mismo. En este sentido, el artista no puede escapar de su ideario simbólico y de sus experiencias aunque se esfuerzase. El artista toma lo que lo rodea, e incluso se ve influenciado por la comunidad misma de aquel tiempo. La cultura visual será participe también en la creación de la obra misma.

De esta manera la dimensión comunitaria de la cultura visual y la influencia del artista en su contexto y experiencias hacen imposible la creación de un espacio totalmente nuevo de un mundo ficticio.

Sin embargo Francastell afirmará:

“Los artistas no crean en el vacío, su actividad no es ni gratuita, ni desapegada de su tiempo. Para que haya una creación verdadera, un nuevo lenguaje plástico, hace falta un progreso simultáneo del pensamiento y de la técnica”.

Esto quiere decir que un nuevo espacio es posible siempre y cuando se homologue ambas (técnica y pensamiento) en un mismo plano.

Aunque desapegarse de las vivencias y el contexto resulte sumamente complejo, el espacio figurativo responderá al campo de lo imaginario, y no al del universo físico. Es así que el lenguaje figurativo será una creación de la imaginación de las sociedades, que asimilen su espacio en un tiempo determinado.

“Bien entendido, nuestro cerebro se encuentra en el mismo espacio que el paisaje o la escena representada sobre la pantalla plástica o en el volumen. Pertenecen a un mismo universo, donde reinan las mismas leyes” (Pierre Francastell)

De esta manera, al percibir la obra, el/la espectador/a logra posicionarse junto con la obra en su mismo plano espacial. Es aquí donde la percepción de la obra logra entablar un diálogo en el mismo espacio con su público: en la contemplación de la obra.

Paul Klee declaró: “el arte no reproduce lo visible, sino que hace lo visible” De igual manera, al crear un nuevo universo ficticio no se pretende reproducir al mundo, sino que se quiere hacer perceptible aquel otro, producto de lo imaginario. La creación de aquel mundo mantiene similitudes con el anterior, así como la religión transcurre en otro plano con elementos que nos son propios para comprenderlo e incorporarlo. Si bien el espacio plástico no sea enteramente nuevo y esté inspirado en mis vivencias y experiencias, tanto mías como de mi cultura, es un mundo producto de lo imaginario; y citando a Eliade (refiriéndose a la religión):

“(…) el hecho de que este universo no sea el universo físico de la experiencia inmediata no implica su no realidad”(La Búsqueda”).

La elección de la representación de una mitología para mi producción es el puntapié elegido para mostrar aquel universo al espectador. Me he decidido a homologar ambas disciplinas (religión e ilustración fantástica) sabiendo que ambas entran en el dominio de lo surreal. Pero es a través de estas que ambas adquieren una realidad irrefutable. La obra real entra en contacto con el mito: real por excelencia, saturado de ser (como diría Mircea Eliade). Las obras físicas forman, así, aquel mundo de ficción haciéndolo aún más real para el espectador. Mis imágenes mitológicas actualizan el mito y explican aquel mundo; por lo que el espectador se puede servir de ellas para comprenderlo.

Citando a Mircea Eliade: *“La experiencia del espacio sagrado hace posible la fundación del mundo”: allí donde lo sagrado se manifiesta en el espacio, lo real se desvela, el mundo viene a la existencia”.* (Lo Sagrado y lo Profano.1957)

Así mi mundo ficticio se hace real cuando entra en el plano de lo sagrado. La historia pasa a ser verdadera, avalando todo su entorno; incluso lo artístico. La ilustración de lo sagrado hablará ya de un mundo real mientras el mito prevalezca. Ambos universos se terminan avalando y sosteniendo mutuamente.

En conclusión la serie de obras realizadas son producto de un mundo fantástico con elementos reconocibles para el/la espectador/a por ser también de este mundo.

Figuras, letras y símbolos son asimilados rápidamente para la fácil visualización de la obra y de sus componentes. Aún siendo parte de este mundo formarán también al

otro, así como en el campo de la religión y sus amplios universos también se componen con elementos de la realidad.

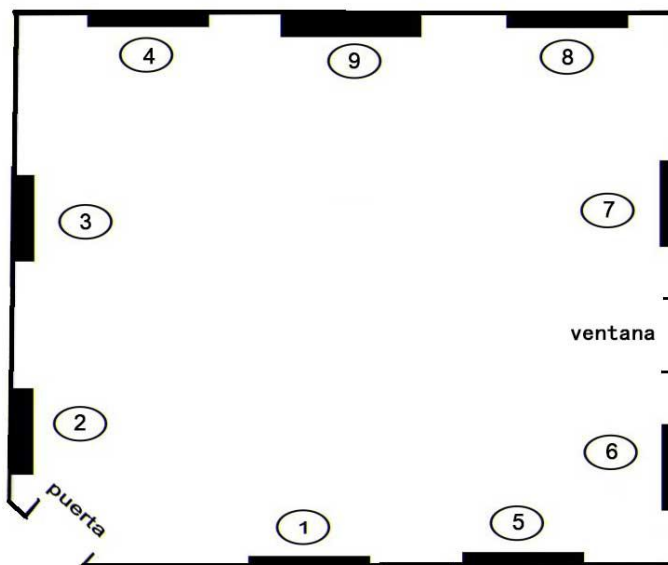
La estética buscada, si bien ha ayudado a construir este universo dándole forma y haciéndolo “tangible”, se someterá al proceso hermenéutico del espectador para allí darle vida finalmente. Aún teniendo elementos de este mundo que inexorablemente lo conformen, son estos los que logren su asimilación en una lectura clara y enriquecedora. La realidad entrará en contacto con el mito y con los mundos de fantasía, logrando un juego de conciliación de las diferentes realidades, guiadas por la incertidumbre y la contemplación del relato.

Una condición del mito es que objetivamente nunca ha existido, mientras que la leyenda refiere a sucesos que ocurrieron en este mundo en un pasado ancestral que fueron distorsionados y magnificados. Las leyendas que he ilustrado mantienen un aura de evemerismo implícito donde la historia entra en juego para poner en duda a la religión como verdadera experiencia religiosa. Pero este hecho no anula su concepción como religión pura, sino que la enriquece otorgándole un mayor misticismo que logra atraparnos ante la incógnita. Ambas corrientes llegarán a el/la espectador/a para que decida cuál le resulta más gustosa comprensible.

La presente tesis hace énfasis en estos mundos imaginarios en conjunto con la realización plástica que entra perfectamente en este marco, enriqueciéndolo desde la reinterpretación y la subjetividad en la asimilación de este relato. Ambos mundos rebautizan la realidad. No se niegan mutuamente sino que se complementan. Su diálogo se dará en la exposición de las obras a el/la espectador/a en una muestra donde la música, el recorrido, y la continua apelación al mito y a la historia evidencien el antiquísimo relato de Anshiro y Arónd.

## ANEXO

### PLANO DE LA MUESTRA



*Los números representan las obras realizadas.*

## OBRAS

Es indispensable para la comprensión de la muestra que nunca se olvide su esencia más importante: las obras realizadas fueron concebidas en un mundo de ficción, pertenecientes a ese mundo únicamente, donde el autor no paso a ser yo mismo, sino una serie de civilizaciones dentro de aquel mundo que resignificando la mitología que les es propia realizaron tales obras. Para abarcar esta tesis no queda más que adentrarse en este mundo olvidando el que vivimos. La historia aquí se ha dado de otra manera, y con ella todo lo que la involucre: el lenguaje, la simbolización, la civilización, la religión, la cosmogonía, la historia del arte, etc. Sumergirse en este mundo es olvidarse de mí como autor/como tesista y ver desde una perspectiva antropológica a la humanidad como creadora de mundos. La hacedora de dicha mitología y su reinterpretación han sido únicamente producto de las culturas que expongo.



## JUSTIFICACIÓN DE LAS OBRAS:

Las obras realizadas han mantenido una intencionalidad definida que abarcaron tanto su técnica como su temática. Sus contextos deben ser entendidos bajo una serie de premisas que se anexan a la obra. Estas características son de gran importancia en las obras para entenderlas como un conjunto, por lo que la serie no tendría un vínculo de no ser por dichas cuestiones. Esto quiere decir que en la producción de las obras primó realizarlas bajo las consignas de:

- **haber sido concebidas por culturas diferentes.**

Las obras producidas en esta tesis han de ser vistas entonces como producto de diversas culturas, con su simbolización y sistema de creencias respectivo. Implicará entonces, a su vez, una ubicación, una comunidad, una estrategia de vida y una manera de verse y pensarse a sí mismos.

La producción que se dé de esta asimilación supondrá una forma de habitar el mundo. Esto repercutirá en la variación de técnicas en las obras, utilizándose materiales, soportes y paletas diversas. El horizonte simbólico en cada una de estas culturas se hará presente en las obras de diversos modos, por lo que algunas estarán ligadas más a una mimesis con la realidad, mientras que otras se involucrarán en una síntesis de las formas o en el recurso constante de símbolos.

Incluso el uso de aspectos compositivos, como la perspectiva variará según cada cultura, entendiéndose que cada una de ellas pueda desenvolverse de diferentes maneras (perspectiva jerárquica, lineal, etc.)

El artista estará determinado a su origen y sus creencias, a su cultura. Es así que el imaginario simbólico de cada cultura se verá reflejado en la creación del artista, que determinará la técnica pertinente para la creación de la obra sagrada.

Tal y como se afirma en el texto: “El arte como materialización del mito y la acción ritual” de Marcela Andruchow” *“(…) el artista cumple el rol de mediador o intermediario entre el conocimiento de lo sagrado que posee el grupo cultural al que pertenece y su capacidad técnica de plasmar en imágenes el profundo contenido simbólico que configura su imaginario”*. Siguiendo este razonamiento las imágenes

concebidas son producto de esta mediación por parte de cada cultura, donde tanto técnica y leyenda se homologan para crear una obra única e irrepetible en ningún otro lugar del mundo. La capacidad simbólica para cada grupo social determinará el ideario de imágenes y la representación de la experiencia sagrada.

Su universo sagrado constituye una forma especial de estar en el mundo, que repercute en todos los ámbitos de la existencia humana, así también en el arte. Lo real para cada cultura determinará a la obra sagrada, su producción y su técnica. La experiencia religiosa propia de cada cultura se hace presente a través del arte y serán sus ritos los que le den vida a este universo privado.

Tal y como señala Mircea Eliade: *“la instalación en un territorio equivale a la fundación de un mundo”*. Por lo tanto toda cultura es dueña de un ideario de creencias repleta de concepciones e imágenes religiosas que se asientan en lo real. Se comprende así que en toda expresión de las artes plásticas se accede a un mundo sagrado, es decir, lo real e importante para cada cultura. De esta manera el ideario simbólico de cada cultura respetará su sistema de creencias en la medida de avalarlo y preservarlo.

Al parecer de Pierre Francastell toda representación es un fenómeno de cultura, puesto que el artista es capaz de traducir (...) *“mediante su lenguaje particular una visión del mundo propia de la totalidad en que se vive. Se plantea, así, la necesidad de abordar el estudio de la obra de arte únicamente en términos de necesidades y de difusión”* En este sentido, la obra no escapa de un contexto espacio-temporal que se le es dado y estará determinada por ella en su momento tanto de creación como de lectura, puesto que ni siquiera su mensaje elude dicho carácter. Sin embargo aquí Francastell nos plantea que son dos los tipos de lenguajes que interceden al autor: el particular, y el de la sociedad. En el proceso de creación de la obra ambos lenguajes intercederán para concebirla homologándose ambos en un proceso de aportes mutuos. Es así que Francastell afirma: *“Toda imagen supone, en definitiva, no sólo una combinación de valores temporales y valores espaciales, sino una integración de elementos fijados en relación a experiencias individuales al mismo tiempo que a experiencias colectivas, tal como ocurre con los signos del lenguaje”*.

El autor (en su libro “Sociología del Arte”) realiza una mención a Emile Durkheim al respecto donde reconoce sus investigaciones acerca del conjunto de creencias y sentimientos comunes en los miembros de una sociedad. La autora le concede a la obra de arte el logro de asegurar una cierta cohesión social que asegura a su vez la mayor conformidad de las conciencias.

Es así que la obra pasa a tener la función, si se quiere, de unir a una sociedad en su propia génesis colectiva para que así perduren sus lenguajes y sistemas simbólicos. Para Francastell es imposible limitar la acción del pensamiento figurativo tan sólo a la génesis individual. Toda civilización está constituida por un conjunto de obras individuales, que lejos debe de entenderse como fenómenos aislados. El tiempo, los acontecimientos se transforman en elementos significativos de valores comunes, así como son la tradición y el lugar lo que los lleva a construir un sistema de signos en comunidad y consenso.

*“Cada hombre no aporta consigo la facultad de percibir un mundo eternamente dado, incluso tampoco una forma general del universo más o menos conforme a sus leyes, sino la facultad de imaginar y representar sistemas que descansan sobre un inventario limitado de acciones humanas posibles en un modelo dado por un grupo más o menos amplio de individuos. Ante el hecho de que todo espacio tiene una significación a la vez individual y social, es tan imposible comprender su estructura sin reconocer el hecho de que es a la vez un balance de conocimientos materiales y colectivos y un sistema abstracto de representación coordinada de seres y cosas en un medio que responde a una concepción particular de leyes físicas del mundo.”(Pierre Francastell, Sociología del Arte, 1970)*

El artista, entonces, logra traducir una visión del mundo percibida por la sociedad en la que vive aunque sólo mediante su lenguaje particular. La memoria común del grupo social abarcará un rol importante en toda obra trayendo un inventario simbólico “exigido” (en cierto sentido). Se debe, entonces, analizar también la obra en términos de difusión y necesidades del grupo social.

Podemos hacer desde aquí una comparación con las investigaciones de Rodolfo Kusch donde el carácter colectivo de la obra también es abordado. El autor hace

referencia a que toda obra es a la vez creación propia y colectiva, puesto que el artista se ve seriamente influenciado por los escritos y obras de su época.

Los temas representados serán objeto de diversas significaciones, donde el mensaje y la intencionalidad, así como la cultura visual estarán sujetas a la cultura que las concibió. Según lo entiende Kusch, el autor pasa a ser mero referente del fenómeno cultural, y que incluso en su crear es capaz de abordar otras producciones de aquel. Esto se logra instalándose en un sentimiento de totalidad y un pensar sensible desde lo plástico. La obra es absorbida por el público que la demanda y absorbe. “El pueblo como tercera dimensión es el que agota al fenómeno cultural”.

*“La cultura no vale porque la crean los individuos, o porque haya obras, sino porque la absorbe la comunidad, en tanto ésta ve en aquélla una especial significación” (pag.116, Geocultura del Hombre Americano. Rodolfo Kusch)*

El autor es entonces quien “se pone a tono” con dicho fenómeno buscando inspiración en la materia para luego comenzar con el proceso de creación. No es mas que un vehículo, un gestor cultural que logra perder su individualidad para contentar las exigencias de los contempladores.

La comunidad demanda (implícitamente) la cristalización de una obra individual con un carácter simbólico local, popular. Aquel sistema de signos traduce el pensamiento individual y colectivo de las generaciones. Es así que la obra incorpora una dimensión cultural que logra definir un modo de ser de la comunidad (lo cual no significa que será reflejo totalizador de todos los aspectos de una cultura, como se explicará más adelante).

*“Un creador no es mas que un gestor del sentido dentro de un horizonte simbólico local, en una dimensión que afecta a todos, o sea que es popular en tanto corresponde al requerimiento, implícito de todos los habitantes”.*

Reconociendo estas conclusiones no se puede entonces hablar de artistas, sino de gestores culturales, personas ofrecidas a la demanda de su público.

Por este motivo resuelvo que las obras realizadas no lleven firma, puesto que la idea de una firma sería negar el carácter “comunitario” de la cultura que las concibió,

aspecto del que hago especial hincapié para el entendimiento de las obras. Firmar una obra constituye un acto de legitimación del artista individual; lo que yo me propongo con esto es darle un mayor protagonismo a las diversas culturas ficticias (no menos importante en la tesis).

Según Andruchow la obra sagrada no necesita de una firma para ser leída. La lectura de la misma se centra en el acto creador del hacedor y en su proceso de elaboración. Constituye una materialización del mito, no una parte del circuito de intercambio del mercado legitimada por la firma.

Pretendo también con esta intención que el espectador se haga una idea de las obras como realizaciones antiguas, anteriores a todo arte que consagrarse al artista individual (la firma tiene su origen en el mundo griego en torno al siglo VI a.C)

- **haber sido realizadas en diferentes momentos de la historia**

Las obras deben ser entendidas como producciones anacrónicas en el tiempo, las culturas que concibieron dichas obras pertenecerían así a diferentes momentos de la historia, simulando una historia del arte propia y original. De esta manera se permite una transformación en el conocimiento plástico de cada obra, a la vez que se connotan nuevos ideales y movimientos culturales atravesados por la época y sus acontecimientos.

La percepción de la mitología inevitablemente se alterará también en el tiempo siendo resignificada e incluso absorbiendo y asimilando otros nuevos elementos de otras religiones, por lo que la concepción de aquella primera mitología se distorsionará repercutiendo en la producción plástica póstuma. En este proceso el tema mitológico en la obra sufre un cambio que se evidencia en la incorporación de nuevos elementos y símbolos.

Tal y como remarca Francastell en “Sociología del Arte” (1970) las obras deben de ser comprendidas como una producción social con estrecha relación a su contexto temporal. Las obras están marcadas por los hechos y procesos de la época que pueden ser tanto políticos como religiosos, científicos y sociales. El arte no es mero placer estético, sino una documentación sublime de la historia en sintonía con las corrientes filosóficas del momento.

La percepción y sensibilidad del artista no escapa de los valores de la época que son fijados en su conjunto por la comunidad. Las leyes de representación están siempre dadas y varían a través del tiempo. Pero incluso todo fenómeno no existiría sino ligado a lo que lo rodea y le precede.

*“Así, la finalidad del artista no está en absoluto en reproducir un espectáculo en su integralidad fenomenológica, sino en construir grupos imaginarios donde se reúnan rasgos extraídos de diversos momentos de la experiencia. No hay realmente imagen sino por la función combinatoria de los tiempos, la memoria y en un lugar, por definición no idéntico a ningún ámbito momentáneo de la visión ni a ninguna modalidad efímera de la acción. Toda imagen constituye, pues, el punto de convergencia, en el espacio y en el tiempo, de elementos extraídos de series distintas de la experiencia. Toda arte es un montaje de elementos extraídos a tiempos diferenciados, acercados solamente por la memoria e incluidos en un espacio inadecuado a toda percepción directa.” (Pierre Francastell, “Sociología del Arte”, pág83.)*

Aquí el autor nos señala que la imagen es un mosaico de corrientes, tiempos y decisiones que convergen en el artista. No debemos olvidar que incluso en toda época marcada por un acontecimiento histórico y una corriente determinada, (en palabras de Pierre) *“la obra de arte es un “campo” donde se enfrentan diversas tendencias de una época”,* por lo que el artista no sólo produce en consonancia con una sola corriente y una sola etapa artística.

La cuestión del espacio plástico dependerá de cada cultura: *“No olvidemos jamás que un espacio es a la vez lo que un grupo humano ve y lo que él representa.”* Francastell deja claro aquí que todo arte es a la vez testimonio cultural, y que la formación de su espacio plástico es creación misma de aquella sociedad de acuerdo a su manera de ver el mundo y como lo viven. En todos los países, en todas las épocas el espacio artístico se diferencia. *“El espacio plástico, en sí, es una ilusión. Son los hombres quienes crean el espacio donde se mueven, o donde actúan. Los espacios nacen y mueren como las sociedades; los espacios viven y tienen una historia”.* Es por lo tanto creación intelectual y social y de ninguna manera debe de entenderse como un descubrimiento capaz de lograr un pasaje a otro tipo de

representación. El espacio plástico se irá formando a medida que la sociedad vaya enriqueciéndose de nuevos conocimientos y maneras de pensar y ver el mundo. No se trata entonces de un agotamiento de las corrientes artísticas; por el contrario, se trata de un universo estético en desarrollo continuo. En conclusión las sociedades logran entrar y salir de sus propias representaciones del espacio en la medida en que logran transformar sus conocimientos técnicos o científicos. Por lo que si se alterase las concepciones de una sociedad al punto de transformarla intelectual y moralmente sería necesario cambiar la representación del espacio vigente, puesto que no respondería a los nuevos avances del grupo social.

Pierre Francastell afirmará entonces: *“Es de una necesidad total que el arte de una época esté de acuerdo con la sociedad , con sus condiciones generales, económicas e intelectuales, positivas; pero lo que realiza, en cualquier ámbito que sea, una generación o un grupo de generaciones cualesquiera, no representa jamás la suma de posibilidades incluidas en una situación social dada.”*

Teniendo en cuenta esto, el estilo propuesto en mis obras seguirá manteniendo una correlación para no diferenciarlas de la serie propuesta. Si bien es cierto que los espacios formados y su contexto serán diferentes, desligar a las obras por separado rompiendo con el estilo deseado lograría una visión aislada de las mismas.

No se pretende, a su vez, formular una filosofía del arte ficticia que avale tales producciones, aunque es bien sabido que el pensamiento propio de cada cultura y sus necesidades repercuten simultáneamente en la apariencia formal del espacio plástico. Delimitar al objeto sagrado según ideales tan relativos como estos no es el propósito de la presente tesis. De dar espacio a ello la misma sería inabarcable. El pensamiento de la cultura y de la época en las obras es una fuente que puede analizarse siempre y nunca lograr una justificación totalmente precisa. De más está decir que hacerlo desde una historia del arte de un mundo ficticio se escapa de todo análisis, por lo que pretendo mantener una lectura de las obras centrada en el marco mitológico y la experiencia de lo sagrado.

La contextualización de las obras abarcará las consignas mencionadas, de las cuales puede sustraerse su análisis formal. El espacio plástico se transformará, entonces, en la medida de una apreciación del mito diferente para cada cultura y época.

- **haber sido descubiertas y rescatadas** (como obras inéditas en la historia del arte)  
En este sentido, las obras tendrán el carácter de obras recuperadas del olvido, encontradas recientemente.

Al encontrar obras del pasado el mundo científico se hace con datos frescos e inéditos de las sociedades del pasado. Las obras y objetos artísticos constituyen un gran repertorio de documentos útiles en el estudio de la historia, ellos logran ampliar constantemente nuestro conocimiento precisando aún más nuestros orígenes. Francastell declara al respecto: *“Las obras de arte nos ofrecen, en la hora actual, el más grande conjunto aún no utilizado de documentos sobre la vida de las sociedades pasadas y actuales.”* Los nuevos aportes arqueológicos son vitales en este sentido para comprender aquellas culturas y su concepción del mundo terrenal y sagrado.

No se debe tomar, sin embargo, las obras más sobresalientes de una sociedad como las más significativas, poseedoras de un mensaje totalizador de la sociedad o testigo de su paso en el mundo. Ninguna obra es capaz de abarcar tanto, así como tampoco su autor es capaz de abarcar a todos los aspectos de su sociedad en una sola obra. Según Pierre la obra de arte no es capaz de producir la visión del mundo de las diferentes sociedades.

Tampoco debe de caerse en el reduccionismo de querer encontrar en el arte el reflejo total de una civilización, o querer englobar todo aquel universo en un solo sistema de representación. Estas concepciones sólo terminan reduciendo a la historia del arte a un mero repertorio de cambios en el espacio respecto a cada cultura, negando otras dimensiones sumamente ricas de las civilizaciones.

- **ser pertenecientes a un culto mitológico antiguo.** (Religión perdida)  
Se las debe comprender como obras de origen sagrado, concebidas para representar a sus dioses y mitos.



La relación con el espectador en dichas obras fue pensada en contextos diversos, por lo que algunas denotan una mayor búsqueda estética, y otras tienen su función en ser objetos de culto. Esto quiere decir que la funcionalidad de las obras variará según la cultura que las creó, siendo así que no hayan sido pensadas para el mercado artístico.

Al parecer de Francastell es erróneo relacionar los modos de pensar de la actualidad con los de las sociedades pasadas en la concepción de las obras de arte. El ojo humano siempre opera de diferente manera a lo largo de los siglos gracias a la memoria colectiva. Las obras creadas para tal función no serán las mismas que se le den en la actualidad porque será diferente nuestro saber y nuestras intenciones.

Podemos señalar esta semejanza de ideas con los escritos de José Jimenez, en "Imágenes del Hombre, fundamentos de estética"(1986), donde precisa que un objeto artístico no debe de ser investigado de acuerdo a los cánones y preceptos actuales; donde se es capaz incluso de establecer al mismo en el dominio de "arte" tal y como se lo conoce en la modernidad. La calificación de "arte" respondería así a la inserción del objeto artístico dentro de la esfera institucional como hoy la conocemos, en un espacio donde la dimensión estética cumple un rol principal encasillándolo a su forma. Para el autor no es posible aplicar los mismos criterios estéticos entendidos en nuestra cultura occidental post-moderna para todas las experiencias artísticas (criterios que se han formado desde el mundo griego hasta hoy en día). Naturalmente toda cultura presenta diferencias en su concepción de aquella institución y no se debe de catalogar y violentar tal experiencia con este término tan cargado de significado y modificado a lo largo del tiempo.

El arte, tal como lo conocemos, responde a un marco de mercado donde la obra es reconocida como mercancía. Conceptos como demanda, bellas artes, o incluso la figura del crítico de arte son totalmente ajenos a las culturas que dieron origen a aquellas obras. Este concepto homogeneizador y universal es capaz de abarcar a toda obra, sea de la cultura que sea, haciéndola parte de esta institución.

La disimilitud se dilata aún más cuando se precisa la finalidad de la obra como objeto sagrado (donde nuevos criterios se incorporan a la comprensión del mismo, tales como su simbolismo, su carácter ritual o su asociación con los dioses). La

imagen artística dista mucho de la experiencia religiosa. El “arte” logra, así, romper toda atadura con lo religioso permitiendo un desarrollo en el pensamiento de la dimensión estética, así como su desmembramiento en esferas autónomas.

Incluso la figura de artista occidental se impone en diversos contextos culturales, donde se lo piensa como genio creador individual, lo cual dista bastante en algunos contextos donde varias personas se involucran en la creación del objeto artístico, tales como danzas o canciones.

Marcela Andruchow afirmará de igual manera en “El arte como materialización del mito y la acción ritual”: *“Por lo expuesto podemos afirmar que, para las producciones del arte paleolítico y de las culturas originarias, de ninguna manera nos sirve la aproximación de la estética contemporánea y no puede aceptarse que en este tipo de producciones tenga preeminencia un sistema de producción de objetos del tipo liberal burgués.”*

Eliade entiende a su vez que el análisis de las obras y producciones, tras haber sido recogidas y asimiladas grupalmente por el historiador, deben ser entendidas en su propio plano de referencia. Esto quiere decir que al ser descritas y clasificadas no se debe apartar el hecho de su contexto y finalidad, con lo que se podría perder el sentido mismo de la producción.

*“(…) una obra de arte revela su sentido sólo en la medida en que es considerada como una creación autónoma; es decir, sólo en la medida que aceptamos su forma de ser – ser una creación artística – y no intentamos reducirla a sus elementos constitutivos (en el caso del poema, a sonido, vocabulario, estructura lingüística, etc.), o a alguna de sus utilidades subsiguientes (un poema que conlleva un mensaje político o que puede servir de documento para la sociología o la etnografía). Del mismo modo, nos parece que una información religiosa revela su significado más profundo cuando se le considera en su plano de referencia, y no cuando es reducido a alguno de sus aspectos secundarios o a su contexto” (La Búsqueda, Mircea Eliade).*

Sin embargo José Jiménez afirma: *“Es el carácter abierto y dinámico de los procesos estéticos, sus raíces simbólicas, lo que hace sin embargo que, desde nuestro presente, podamos tomar como “arte” lo que originalmente no fue vivido como tal. Es*

*decir, sin introducir escalas valorativas o evolutivas, sin deslizarse más o menos larvadamente hacia actitudes etnocéntricas, sería plenamente legítimo reintroducir dentro del marco de nuestra experiencia artística las manifestaciones estéticas de otras culturas, siempre que –en el plano de la teoría– mantuviéramos plena conciencia del contexto cultural originario de tales manifestaciones.”* Podemos concluir, entonces, que el carácter de la obra puede entenderse desde puntos de vista diferentes a cada cultura y tiempo, mientras no se pierda su contexto y funcionalidad. Lo que es producido en el ámbito sagrado permite su análisis (en la contemporaneidad) desde una mirada estilística donde se privilegien las formas bajo el nombre de “arte”, aunque nunca reduciéndolo por completo a tal clasificación.

Teniendo en cuenta esto cabe decir que mis obras deben ser interpretadas por el/la espectador/a con la lectura (interpretación) que le impone el mito. Las obras son la materialización del mito y se sitúan en un contexto socio-religioso, apartadas del ámbito clásico de la esfera del mercado. Al ser obras sagradas constituyen un lenguaje de lo real por excelencia. Su carácter como valor estético, sin embargo, seguirá siendo clave en la lectura de la obra, incluso en la exposición y en el ambiente de muestra para deleite del público.

- **ser fundamento y justificación de la historia**

En la leyenda (adjuntada en el anexo) pasan a ser el mito de origen y la historia ambos una misma realidad. Eso refleja la serie ilustrada: los hechos históricos tales como las migraciones, éxodos, fundaciones de ciudades, reinos, etc. son entendibles únicamente como hechos y consecuencias de un mito de origen.

El mito de origen es una historia sagrada que explica y justifica la existencia del mundo y el ser humano. Así este mito primordial es capaz de relatar el comienzo y a la vez el fin del mundo. *“(…) revela igualmente cómo llegaron a todo esto los antepasados míticos y cómo y por qué abandonaron la tierra y desaparecieron. También podemos decir que cualquier mitología que sea todavía accesible de una forma apropiada contiene no sólo un principio, sino también un fin, que vienen*

*determinados por los seres sobrenaturales, los héroes culturales o los antepasados” (Mircea Eliade, La Búsqueda; pág 107).*

Es mi intención que las obras hagan referencia en todo momento a los principios históricos de aquel mundo, relatando así el mito de origen por excelencia que se tomaría de fundamento para explicar todos los acontecimientos históricos y arbitrarios siguientes. Los comienzos de la humanidad están enraizados a este mito donde se explica el paso del hombre sobre la tierra, sus motivos y las causas de los hechos más sobresalientes en la historia. Las obras deben comprenderse como una serie que representa el curso de la historia de aquel mundo, cada obra data algún acontecimiento ocurrido en la historia de la humanidad y a su vez relata el hecho sagrado, el mito tal y como es percibido por la cultura. En este sentido, cada obra reflejará un acontecimiento histórico que ha sido constituido en mito con el paso del tiempo, tergiversando este hecho al punto tal de convertirse en un relato fantástico que explica el origen de la humanidad y las primeras migraciones. Este carácter de la serie pretende dar cuenta de las transformaciones que sufren los acontecimientos históricos cuando se la homologa con la práctica religiosa. El hecho verídico es capaz de ser resignificado de múltiples formas para ser asimilado como fenómeno sagrado posteriormente (cuando, queriendo o no, entra en el universo religioso), hacerse parte del imaginario simbólico y así concretarse en mito. Es este fenómeno muy recurrente en las religiones, donde un acontecimiento real pasa a ser tomado por sagrado e incluso ser justificador de la historia como mitos de origen. Podemos ver algunos ejemplos en el mundo, tales como los *cargo cults* en Oceanía (donde el avistaje de barcos europeos por los indígenas creó un culto a dioses marinos, como el culto a Jhon Frum en Vanuatu).

La degradación de la historia es capaz de construir al mito en un proceso de resignificación tal que fundamenta y da origen a la religión. Mircea Eliade afirma en su libro “La Búsqueda”: *“¿Es la religión un fenómeno exclusivamente histórico, del mismo modo, por ejemplo, que la caída de Jerusalén o Constantinopla? Para el estudiante de religión “historia” significa principalmente que todos los fenómenos religiosos están condicionados. No existe un fenómeno religioso puro. Un fenómeno religioso es siempre también un fenómeno social, económico y psicológico y, por*

*supuesto, histórico, porque tiene lugar en un período histórico concreto y está condicionado por todo lo que ha sucedido antes que él”.*

Es entonces ineludible la influencia del hecho histórico en las religiones, el mito está conformado por el pasado del grupo cultural al que pertenece, y encontrar la causa de aquel origen es una tarea imposible para todo estudio de las religiones.

Naturalmente el mito tiende a ser modificado ante los innumerables condicionamientos del mundo en el transcurso del tiempo. Tal y como cita Mircea Eliade en “Lo Sagrado y lo Profano”: *“Una diferencia de experiencia (de la experiencia religiosa) es secuela de las diferencias de economía, de cultura y de organización social; en una palabra: de la Historia”.* Aunque su concepción del mito dista mucho de entenderlo como una etapa de la historia Mircea fundamenta que el mismo se ve perjudicado por esta al punto de alterar el relato religioso de diversas maneras dependiendo su contexto.

Hugo Francisco Bauzá, en su libro “Qué es un mito. Una aproximación a la mitología clásica” estudia sobre este origen histórico de los mitos, abordando al filósofo griego Evémero de Mesene (s. IV a. C.), el cual afirmaba que los dioses eran producto de la deificación de personajes legendarios en un proceso de interpretación alegórica en el transcurso del tiempo. Este importante hermeneuta heleno fundó las bases del evemerismo (corriente que toma su nombre), forjándose ya en la Edad Antigua una idea de la historicidad de los mitos donde los dioses serían entidades reales, antiguos personajes históricos, grandes militares o reyes cuyo recuerdo legendario haya sido divinizado debido a un mal recuerdo del pasado. Esta corriente intenta explicar el origen de los dioses considerando que el concepto de dios provendría de una progresiva magnificación de alguna figura importante en la historia mundial dando a entender la naturaleza humana de su creación.

Evémero constituyó uno de los primeros en reducir la mitología griega en elementos históricos y sociales sin tomar al mito *per se*. Cabe destacar que la Iglesia católica, por ejemplo, utilizaría en el renacimiento el evemerismo para desprestigiar las religiones paganas argumentando un origen mundano, por lo que negaría de este modo toda experiencia sagrada en dichas religiones al ser falsas construcciones.

Posteriormente filósofos modernos como Voltaire y David Hume se influenciarían en el evemerismo para desentrañar el origen de la mitología.

Y es que el mito fundador, por lo general, es transmitido por vía oral, de generación en generación, donde la hermenéutica juega un rol principal. Bauza concluye que es aquí donde el mito corre peligro de ser alterado. Incluso cuando en una sociedad se producen cambios el mismo adapta sus imágenes para amoldarse a las nuevas necesidades (innumerables veces se ha producido esto cuando quienes detentan el poder se valen del mito con propósitos políticos o religiosos)

Este proceso de deformación del mito es capaz de explicar la diversidad de religiones similares en todo el mundo; se podría llegar a pensar incluso en una religión primordial, la primera de todas creada en el principio de los tiempos, y posteriormente distorsionada a lo largo de la historia. La idea de una religión primordial podemos encontrarla en los escritos de Wilhelm Schmidt, quien postuló la creencia, por parte de los pueblos arcaicos, de un Dios superior que habita en el cielo creador de todo lo conocido. Según Schmidt esta religión existiría en un principio siendo común a todas las demás, su principal predecesor, que se degeneraría y caería en el olvido tras el desarrollo posterior de las sociedades humanas. Al descuidar y olvidar a su único dios se comenzó a tener creencias más complejas en una multitud de dioses y diosas, espíritus y antepasados míticos. El autor aprobaría además la idea de que la religión, el Dios, había sido originada por los hombres primitivos en un proceso de pensamiento casual.

Andrew Lang contribuyó a este estudio postulando que la imaginación mitológica había sido el principal precursor al deterioro de la idea de un dios supremo que conllevaría a la muerte y olvido de aquel.

Mircea Eliade no descarta estas hipótesis, aunque comprende al origen del mito como un contacto con el fenómeno sagrado, un elemento de la estructura de la conciencia; y no meramente como un proceso de pensamiento casual. Al respecto afirma: *“Incumbe al historiador de las religiones desvelar el valor autónomo – el valor como creación espiritual- de todos estos movimientos religiosos primitivos. En última instancia, reducirlos a contextos sociopolíticos supone admitir que no son suficientemente “elevados”, que no son lo bastante “nobles” para ser tratados como*

*creaciones del genio humano en el mismo plano que la Divina Comedia o las Florecillas de San Francisco”.*

*“(…) Pues se corre siempre el riesgo de recaer en los errores del siglo XIX y especialmente en de creer, con Tylor o Frazer, en una reacción uniforme del espíritu humano ante los fenómenos naturales. Ahora bien, los progresos de la etnología cultural o de la historia de las religiones han demostrado que no es éste siempre el caso, que las “reacciones del hombre ante la naturaleza” están condicionadas más de una vez por la cultura, es decir, por la historia”.*(Lo sagrado y lo profano. Mircea Eliade).

De esta manera englobar totalmente al mito en un origen histórico logra apartar toda creatividad y experiencia de lo sagrado del mismo relegándolo a una explicación carente de espiritualidad y fantasía que se pueden encontrar en increíbles cosmogonías y leyendas que las hacen tan atractivas. Este pensamiento uniforme sólo priva de la imaginación al insistir en una misma realidad entre las disciplinas: Historia y Religión.

Basta concluir entonces que forzar el origen de las religiones con la historia logra únicamente crear un reduccionismo de ellas donde otras materias de estudio se ven apartadas, tales como la psicología (por ejemplo). “Como cualquier otro fenómeno humano, el fenómeno religioso es extremadamente complejo. Para poder captar todas sus valencias y todos sus significados, debe ser abordado desde diferentes puntos de vista” (Mircea Eliade. La Búsqueda. Historia y sentido de las religiones.)

Insistir en un origen sociopolítico del mito sólo encierra a la religión en una dependencia de los hechos sociopolíticos. Por lo que en la opinión de Hugo Bauzá la prudencia al respecto debe de alejarnos de las posturas totalitarias donde se identifique un solo origen del mito; ni caer en el panmitismo, ni en un antimitismo que pretendan interpretar la actividad humana.

En mis obras la fuerte connotación de la historia no pretende opacar la naturaleza del mito; al tratarlo de mito de origen y comprender los cimientos de la Historia de aquel mundo, no se desea llegar a un homologamiento de ambas disciplinas en un mismo significado. El mito de origen resultará avalador del mundo real y tomará conceptos y

hechos de la historia para consolidarse en el universo de aquellas culturas. El culto a aquellos primeros hombres será ya una alegoría, un dualismo del bien y del mal con leyendas que den vida a los personajes.

- **estar comprendida esta religión en un dualismo: bien y mal.**

Como muchas otras religiones, la presente se conforma de un dualismo entre dos fuerzas enfrentadas entre sí: bien y mal, shing y yang, ángeles y demonios, etc. Este aspecto clave de la serie determinará su ubicación y lectura en el espacio determinándose un recorrido para ambas en la exposición. Izquierda: Arónd, Derecha: Ansiagro.

### **ANÁLISIS DE LAS OBRAS**

Las obras serán enumeradas y desarrolladas de acuerdo a como figuran en el mapa de la exposición.

#### **OBRA 1) *Cueva del Maarg***

La obra mide 50cm de ancho por 31cm de alto. El soporte de la misma es una hoja de 200 gramos de color amarillento para darle un ambiente más antiguo a la obra. La técnica usada es acuarela, puesto que quería implementar una tenue aguada que marque con delicadeza un ambiente oscuro donde entra un intenso foco de luz. La obra está encerrada en un marco de medio centímetro que capta la escena; el mismo respeta el blanco de la hoja que aparece nuevamente en el fuerte foco de luz. La composición de la obra es una línea descendente que termina en el margen inferior de la misma con el torso de un personaje que puede identificarse como Ansiagro. A lo largo de esta línea compositiva un halo de luz penetra por una cueva desde un hueco en el margen superior, y a su alrededor varias personas lo observan con detenimiento. El punto focal de mayor importancia resulta la figura de Ansiagro que se viene hacia adelante, apartado de la escena que ocurre detrás de él. El contraste en la obra es fuerte y bien marcado, mientras que en otros elementos ayudan a crear suavemente el volumen ayudado por la luz. Una gran masa oscura rodea el haz de luz plasmando un entorno lúgubre, incluso con la aparición de la luz natural. Se pueden distinguir dos importantes texturas: la de la cueva y la de los personajes. Las mismas ayudan a percibir bien la escena diferenciando cada elemento. La clave tonal de la obra es baja, aunque la luz natural deja una tonalidad alta en el centro de la obra. Los elementos en la obra respetan las luces y sombras producidas por esta fuente de luz. Otra fuente (más débil) constituye, igualmente, la producida para alumbrar a la figura principal en el margen derecho. El clima es frío ya que en el marrón oscuro se ha formado con la ayuda del azul. Es mi intención crear un aspecto sombrío de cueva donde se perciba a las figuras que viven allí como si estuviesen encerradas. La utilización del marrón y sus gamas son el color principal de la obra. Me he influenciado en las fotos en blanco y negro para crear un entorno antiguo. Representa la Cueva del Maarg, cuna de la humanidad y lugar de origen de Ansiagro. Tras abrirse la cueva las personas adentro salen para poblar el mundo, sin imaginar que en otro lugar alejado completamente de allí ocurría lo mismo.



## **OBRA 2) *La Masacre del Monte***

La obra mide 35cm de ancho x 50cm de largo. La hoja es de 160 gramos para tener mayor resistencia al esfuminado del lápiz, y su color blanco para mantener este mismo color de base en algunos elementos de la obra. La técnica es lápices carbónicos y colores esfuminados. La obra está rodeada por un marco dibujado de 2,5 cm que le otorga un aspecto sagrado, similar al de los símbolos cristianos ortodoxos. Este marco construido por rombos de color blanco y plateado está acompañado de un dorado opaco que fortalece su carácter de obra religiosa. La composición de la obra crea una línea vertical en el centro de la obra que determina los principales elementos de ella: el éxodo de personas en el margen superior y los cadáveres dejados atrás en el inferior. A su vez una línea de horizonte cruza horizontalmente en un quinto de la obra, y las cimas de dos grandes montañas marcan los tercios en la obra. Dos líneas diagonales se hacen casi imperceptibles en la composición, una ascendente delimitando las verdes montañas, y una descendente más clara que comienza con el sol, pasando por el borde de una montaña hasta terminar en el esqueleto empalado (último punto de lectura en la obra) El punto focal de mayor importancia lo constituyen los cadáveres sobre el margen inferior.

El contraste se produce principalmente por la mediación con las fuentes de luz, creando en las sombras de las montañas tonos oscuros que despegan los diferentes elementos. La montaña inferior está trabajada en una tonalidad oscura que contrasta con los cadáveres blancuzcos para reforzarlos en la obra. Otro valor alto lo constituyen las sombras producidas por las personas en éxodo que se mezcla con la sombra misma de la montaña. La clave general de la obra es media alta con gamas semejantes. La fuente de luz proviene desde el margen superior izquierdo, donde se encuentra un sol de atardecer creando una luz anaranjada que se denota fuertemente en el cielo. Los demás elementos respetan la luz dirigida proyectando una sombra acorde, exceptuando los cadáveres blancuzcos (los cuales se pretenden mantener con un brillo propio para crear más contraste en ellos). Los elementos del cielo y las personas en ella dan un clima cálido a la obra, sólo alternado con azules para las sombras. Los colores dorados, sepias y verdes adquieren protagonismo en la composición, alternado por un fuerte rojo que logra perturbar la escena.

La obra pretende dar cuenta del macabro acto llevado a cabo por el protagonista, y su éxodo hacia el oeste. Es mi intención plasmar en la obra un sentimiento de espanto y esperanza en el espectador.

## **OBRA 3) *Ansiáhro, de Belemuh***

La obra mide 35cm de ancho y 50 de alto. La técnica constituye acrílicos sobre tela para lograr una mejor combinación de los colores y (a mi entender) para darle un carácter "solemne" a la obra. El bastidor está enmarcado por un borde liso de color ocre de 2cm que se deja atravesar por la figura principal para crear mayor dinamismo. La composición se centra en una figura principal que constituye el personaje en sí, que ocupa gran parte del bastidor. El fondo está trabajado de manera simple, cosa de no dialogar tanto con el espectador y centrar a la figura de protagonista. El mismo está ensombrecido en gamas del ocre y superpuesto por un símbolo. Tres líneas compositivas se hacen visibles aquí: una horizontal que alcanza el rostro del personaje, otra descendente conformada por el cetro, y una vertical que sostiene a la figura. El punto de mayor enfoque en la obra lo constituye el cráneo en el margen superior. El contraste en la obra logra despegar a la figura del fondo, y a su vez enmarcar el perturbador rostro. Las fuentes de luz son dos: una producido por la aureola sobre la cabeza, y otra por el fuego del cetro; ambas bastante suaves. Sin embargo, el mismo protagonista parece estar iluminado, propio de un dios. El clima es cálido debido a los ocre y los marrones, tan sólo irrumpido por un turquesa al fondo.

Representa a Ansiastro, dios maligno y corrupto, adorado por diferentes culturas que logran representarlo como un ser macabro con aspecto diabólico y cráneo de cabra. Pretendo asemejar esta obra con las obras sagradas de adoración que se pueden encontrar en templos profanos, creando intriga e inquietud en el espectador.

#### **OBRA 4) *Buralho***

La obra mide 50cm de alto por 70cm de ancho. La hoja es de 200 gramos para tener mayor resistencia a la aguada. Su técnica es tinta china y acuarela junto con lápiz, puesto que pretendo con la suavidad de la aguada lograr un clima tenue de tranquilidad para que el/la espectador/a se permita observar todos los detalles sin sentirse agobiado por la cantidad de elementos. La figura principal lo constituye una ciudad amurallada que ocupa gran porcentaje de la composición seguido por escudos y símbolos a su alrededor. La ciudad se puede leer en una línea ascendente que se percibe aún más con la ayuda de la vía principal de la ciudad. Diferentes tramas aparecen en la obra enriqueciéndola con la variedad de texturas y pequeños detalles que atrapan a el/la espectador/a, al igual que la rebosante cantidad de casas, palacios y plazas.

El contraste logra emerger a la ciudad anteponiendo un fondo color beige claro que, a su vez, le da un marco antiguo a la obra. Las principales zonas contrastadas son los símbolos, y las murallas que contornean los límites de la ciudad. He utilizado los lápices para lograr una mayor diferenciación en las zonas de mayor tonalidad, o bien para combinar los colores.

El clima de la obra es cálido debido al uso de los marrones y ocres, alternado con gamas del celeste y verde. Se crea un ambiente antiguo que refuerza la idea de un mapa viejo y decolorado por el tiempo. La fuente de luz es natural y suave.

El mapa urbano está dibujado en forma de plano tridimensional, donde se logra percibir claramente las formas y volúmenes de las casas trabajadas linealmente. Me he servido de los ejemplos de mapas renacentistas donde se representa a la ciudad desde una vista en picado y con el uso de la perspectiva caballera. A lo lejos se logran percibir dos ciudades más, trabajadas ambas en tonalidades celestes para que se hagan más difusas.

La obra representa un mapa de la ciudad de "*Buralho*", la primera ciudad fundada por *Ansiastro*. La misma se encuentra dividida en tres estamentos: clase baja, media y alta (para cada clase social que allí habitan). En esta ciudad prevalecerá la desigualdad y la corrupción.

#### **OBRA 5) *Cueva de Occidente***

La obra mide 50cm de ancho por 31cm de alto. El soporte de la misma es una hoja de 200 gramos de color amarillento para darle un ambiente más antiguo a la obra.

La técnica usada es acuarela, puesto que quería implementar una tenue aguada que marque con delicadeza un ambiente oscuro donde entre un intenso foco de luz. La obra está encerrada en un marco de medio centímetro del color de la hoja que encierra la escena. La composición de la obra se constituye con la aparición de varias figuras superpuestas creando una perspectiva caballeresca (similar a las perspectivas del renacimiento temprano).

Un haz de luz permite al lector leer la obra en una línea ascendente encontrando personajes que mantienen su mirada en el margen superior derecho. El contraste en ella es remarcado, con tonalidades bajas en el margen izquierdo que reflejan un clima sombrío y frío que se debe a la utilización de colores marrones desaturados. Los valores tonales, sin embargo, ayudan a crear los volúmenes lisos de los personajes, resaltando sus poses y gestos. El punto de mayor enfoque resulta el agujero de donde proviene el haz de luz, y el personaje principal que se encuentra debajo de este. La luz es fuerte y homogénea, y penetra en la cueva iluminando las demás figuras y detalles.

Representa la cueva de Rieven, cuna de Arónd y de la civilización occidental. Retrata el momento donde una grieta se abre dejándoles salir y descubrir el mundo. Dos líneas horizontales recorren la composición creando estamentos entre los personajes, lo que pretende significar órdenes sociales dentro de aquella sociedad. Esto es también perceptible cuando se comparan los tamaños de cada uno de ellos, denotando una mayor importancia en unos que en otros.

### **OBRA 6) *Hacia el Este***

La obra mide 35cm de ancho x 50cm de largo. La hoja es de 160 gramos para tener mayor resistencia al esfuminado del lápiz, y su color blanco para mantener este mismo color de base en algunos elementos de la obra. La técnica es lápices carbónicos y colores esfuminados. La obra está rodeada por un marco liso dorado dibujado de 1 cm. En ella se denotan dos barcos, uno en el centro golpeado por una ola, y uno apenas perceptible en el margen inferior izquierdo. La composición de la obra se mantiene equilibrada ante la abundancia de elementos y líneas compositivas. El fondo es liso en una gama celeste que sólo hace resaltar los muchos elementos que se vienen adelante. La perspectiva trabajada aquí pretende asemejarse a las obras medievales, donde los elementos lineales se superponen unos a otros creando una secuenciación jerárquica de los elementos; por lo que un trabajo profundo de las texturas se hace presente para diferenciarlos mejor. El punto de mayor enfoque resulta un símbolo en la vela, propio de la historia. El contraste en la obra no está tan marcado, donde las gamas se asemejan sin contrastar del todo unas con otras. Sin embargo, trabajados con colores quebrados del marrón, dos personajes logran resaltar en el margen inferior que perciben la escena (dando un aspecto de mayor heroísmo al personaje principal). El clima cálido es producido por el amarillo y marrón del costado del barco (estribor), sus mástiles y velas producen un equilibrio de armonía y tranquilidad que se pretende connotar.

La obra representa a Arónd (en el centro, hacia la izquierda) guiando a su tripulación hacia el este en busca de una tierra llena de riquezas y alimento. Pretendo con esta obra contar una secuencia de aquel personaje donde se visualice su liderazgo y su obstinación.

### **OBRA 7) *Arónd, el Magnífico***

La obra mide 35cm de ancho y 50 de alto. La técnica constituye acrílicos sobre tela para lograr una mejor combinación de los colores y (a mi entender) para darle un carácter "solemne" a la obra. El bastidor está enmarcado por un borde liso de color ocre irregular que se deja atravesar por la figura principal para crear mayor dinamismo. El mismo se ensancha hasta dejar una franja de 7,5cm sobre el margen derecho. La composición se centra en una figura principal que constituye el personaje en sí, que ocupa gran parte del bastidor, seguido de símbolos al costado que connotan un ideario de países y escudos. El fondo está trabajado de manera simple (de un color dorado claro), cosa de no dialogar tanto con el espectador y centrar a la figura de protagonista. El punto de mayor enfoque lo constituye el rostro, seguido de un gran símbolo en el último punto de lectura de la obra. Su disposición en general es vertical, al igual que su lectura (esto se debe a que el torso del personaje se encuentra rígido). El contraste logrado en la obra despega la figura del fondo y mantiene una clara visualización de los elementos. La vestimenta está trabajada de forma lineal y con pocas texturas. La figura se oscurece hacia abajo (a medida que se va acercando a las piernas) para lograr un mayor enfoque en el torso (también la espada ayuda a lograr esto cortando al personaje). Las gamas de colores implementadas constituyen también ocre, dorados, celestes y amarillos. El clima de la obra es cálido, permitiendo oscuros y desaturados azules. La fuente de luz es suave y ubicua, similar a las obras de adoración del Románico, dándole con la implementación del dorado un aspecto sagrado.

Representa al dios Arónd, plasmado como monarca junto con los escudos de los países a los que gobierna. Claro ejemplo de lo que podría ser una obra en el proceso de deificación de un rey. Se pretende aparentar a un monarca serio y poderoso, su mirada fría connota su carácter riguroso y sensato.

### **OBRA 8) *Masbonta***

La obra mide 50cm de alto por 70cm de ancho. La hoja es de 200 gramos para tener mayor resistencia a la aguada. Su técnica es tinta china y acuarela junto con lápiz, puesto que pretendo con la suavidad de la aguada lograr un clima tenue de tranquilidad para que el/la espectador/a se permita observar todos los detalles sin sentirse agobiado por la cantidad de elementos. La obra está rodeada por un marco dibujado de 3,5cm que es atravesado por la figura principal para crear un mayor dinamismo al salirse del encuadre.

La composición abarca una ciudad portuaria que logra visualizarse en una línea ascendente dejando el margen inferior derecho a la costa del mar. Su gran cantidad de detalles como casas, palacios, símbolos y nombres logran que el/la espectador/a se adentre en la obra en un entorno caótico. Está trabajado de forma lineal, utilizando lápices para delimitar los contornos, y la aguada para crear los volúmenes. La zona de mayor oscuridad se encuentra hacia el fondo (la falta de nitidez de las casas logra un sentimiento de continuidad indeterminada del paisaje). La luz natural refleja un ambiente calmado y armonioso. El blanco de la hoja se mantiene para lograr mayor contraste con la gran cantidad de elementos (en el cielo y en los símbolos y letras).

Los colores utilizados son marrones, celestes, verdes y amarillos. Para los símbolos y letras también se ha utilizado rojo para contrastar mejor.

El mapa urbano está dibujado en forma de plano tridimensional, donde se logra percibir claramente las formas y volúmenes de las casas en un plano picado.

La obra representa un mapa de la ciudad de Masbonta, capital del reino de Arónd: Magnuryón. Su representación como ciudad cargada de barcos, casas y torres pretende dar cuenta del progreso y el orden que gobiernan en la ciudad. La aparición de nombres y escudos hace referencia a la unificación llevada a cabo por los diferentes pueblos en su voluntad de desarrollarse en conjunto.

### **OBRA 9) *Mapa***

La obra mide 60cm de ancho por 45cm de alto. Su técnica es óleo sobre lienzo. El material se debe a que su fácil manipulación y capacidad de combinar los colores resulta ideal para pintar un mapa físico. Además el mismo pigmento le da un brillo a toda la imagen que resulta atractivo y da un ambiente armonioso. La obra está encuadrada por un marco amarillo claro de 2cm. que encierra y centra al mapa. La figura principal constituye un mundo ficticio que ocupa casi la totalidad de la obra cargado de montañas, ríos y nombres. Hacia el margen inferior izquierdo se puede ver un símbolo dorado (símbolo que representa la religión aquí desarrollada). El contraste en la obra es casi nulo, tan sólo percibido en el contorno de los continentes y en los nombres superpuestos a él. El clima de la obra es cálido, a pesar de la abundancia de celestes y azules utilizados para el mar. Los colores van del marrón al amarillo para marcar montañas o desiertos, y para darle una atmósfera antigua a aquel documento.

Representa al mundo de la historia en cuestión. En él se pueden ver los distintos nombres de regiones, montañas, ríos y demás que sumergirán a el/la espectador/a en este mundo de ficción. Hacia el centro del mapa se puede ver un símbolo, punto de accis mundi. Allí convergerá el destino de la humanidad en una lucha entre los protagonistas (que se puede comprobar en el texto en forma de poema épico ubicado cerca de la obra)

# HISTORIA

La leyenda realizada relata los Tiempos Primordiales de un mundo fantástico que creé. En ella se relatan los orígenes de los primeros hombres, de dónde y cómo surgieron, los inicios de la civilización, el surgimiento de los numerosos reinos, la creación de las primeras lenguas y su transformación, y la primera religión a todas las demás por venir. En esta historia dos personajes constituyen los grandes protagonistas, claves en la historia de la humanidad, quienes tornarán la historia del mundo a su antojo: “*Ansiagro de Belemuh*”, y “*Arónd, el Magnífico*” quienes serán tomados por dioses en los escritos y cánticos futuros. Ambos han efectuado grandes hazañas guiando a su pueblo por el nuevo mundo, y sus actos han prevalecido en la memoria a tal punto de magnificar sus logros. Sus leyendas los han convertido en seres similares a dioses que en un dualismo inevitable los ha personificado como alegoría del bien y del mal en el mundo. Ansiagro por sus macabros actos en el Monte Denn será temido por su crueldad y por corromper a las personas. Arónd por intentar llevar a su pueblo al progreso será la personificación del bien. La leyenda de los protagonistas trascenderá en el mundo con un carácter divino, por lo cual no se tendrá constancia si siguen siendo ellos mismos pasados los siglos, o sólo un recuerdo, una alegoría de los sucesos y sus legados. La historia jugará un papel importante donde su recorrido se entienda tan sólo por el continuo conflicto entre estas dos fuerzas. Así todo suceso histórico sucederá únicamente por decisión de alguno de ellos, o por consecuencia de sus actos. Su mito de origen caerá poco a poco en el olvido, perdiéndose el recuerdo de estos seres y propagando nuevos mitos de carácter politeísta, animista, chamánico, etc.; fruto de la capacidad creadora de las diferentes y nuevas culturas. Ansiagro y Arónd serán olvidados por la gente, así como las obras y documentos que los mantenía vivos. Es mi intención relatar tanto sus orígenes como sus demás hazañas plásticamente, con el propósito de ilustrar su recorrido en aquel mundo, produciendo las fuentes artísticas de aquella mitología olvidada. Las obras serán tomadas, entonces, como reliquias que datan de los primeros tiempos, con un fuerte valor histórico y mitológico.

## LEYENDAS

### **Leyenda de Ansiagro:**

Este personaje tiene su origen en la Cueva del *Maarg*, allí la población que habita en las cavernas tiene como único dios a *Mrag* (el dios luz) que se desliza e infiltra por las pequeñas grietas de la oscura cueva y al cual sus devotos le agradecen por ser su único guía. Aunque la gracia de *Mrag* sólo dura unas pocas horas, los subterráneos honran los lugares sagrados, vestigios del paso de Aquél.

Sin embargo, un temblor sacudió aquel abismo, abriéndose un sinuoso cráter que lleva hacia arriba. La población, espantada, descubrió aquí un gran halo de luz, una llamada de su dios, que dejó entrever un paisaje desconocido. Aquel paisaje poseía otras formas y colores, sonidos y olores nunca antes sentidos por ellos. La incertidumbre y el terror eran insostenibles, y fue *Ganur, el joven* quien fue el primero en avanzar hacia ese extraño espectáculo. Tras dejar atrás la cueva, y para su asombro, descubrió una tierra en extremo florecida, vasta en recursos y alimento, con gamas nuevas de colores, un espacio extenso, nada atrapante; y por sobre todo una tierra iluminada por una fuente de luz destellante en el firmamento, la viva imagen de *Mrag*. *Ganur* volvió a la cueva y se dispuso a ayudar a su gente a salir de su asfixiante hogar para que conocieran esta aparición, este obsequio de su magnánima deidad. Al verlo por ellos mismos quedaron fascinados, abandonarían su hogar

por completo y sin vacilar por tal presente. Mas *Ansiastro* desconfiaba de la situación, y sus sospechas le dieron la razón al pasar las horas. Tal como ocurría en la cueva los rayos de luz se extinguían hasta dejar su mundo en tinieblas. Por si fuera poco el dios *Mrag* se escondió en las montañas y los dejó entre las sombras, y a disposición de animales nocturnos salvajes; no podía ser otra cosa que su disgusto. Sin embargo surgió un nuevo haz de luz, menos brillante y aún más pequeño, al cual se llamó Gonagh (“la luz sometida”) *Ansiastro* tomó entonces la palabra ante sus gentes y afirmó que lejos estaban de haber llegado a una tierra prometida; *Mrag* se había alejado una vez más, tal y como en la cueva, y eso se debía a que aún seguían en aquel foso. “Los rayos de luz que hemos visto aquí son aún un espejismo, hemos subido simplemente un nivel más en la cueva, por lo que la luz se nos sigue escapando pasados unos momentos. Lo que hemos visto sigue siendo una pequeña parte de Él escabullida entre las grietas. ¡*Mrag* nos pone a prueba! Y es hacia las montañas donde debemos seguirle. Debemos seguir subiendo, sólo así encontraremos la tierra prometida de luz eterna.” La gente entró en pánico. Ciertamente *Mrag* los había abandonado, y las palabras de *Ansiastro* parecían sensatas. La discordia duró todo el período de tinieblas, hasta que finalmente resurgió el dios desde el horizonte. La población aliviada por su retorno se dispuso entonces a establecerse allí, fundando el primer asentamiento de la historia: *Belemuh* (el retorno). Mas los días se repitieron, y la misma situación provocó más discordia día a día, por lo que *Ansiastro* decidió reunir a su gente y seguir la ruta de su dios hacia la tierra prometida.

Al reunir *Ansiastro* a sus seguidores se dispuso a marcharse, furioso con los demás por ser tan incrédulos. Escaló las montañas junto con un puñado de decenas de personas, aunque al llegar a la cima la expedición entró en dudas ¿Era esa la Tierra de Luz Eterna? Esperaron allí y vieron cómo el sol siguió su camino hacia el oeste, bajando las montañas y desapareciendo nuevamente en el horizonte. Sus seguidores comenzaron a dudar y a increparlo, no había una Tierra Prometida allí.

Furioso *Ansiastro* declaró que no aparecería aquella tierra hasta que todos allí no acallaran sus dudas y mantuvieran su fe. Caída la noche su líder les dio muerte mientras dormían, con ayuda de sus seguidores más fieles. Al día siguiente retomaría su camino hacia el poniente, siguiendo la gran planicie bajo sus pies, buscando la Tierra de Luz Eterna, fundando asentamientos que se transformarían luego en poderosos reinos, y por sobre todo difundiendo su religión.

Es así como comienza la leyenda de *Ansiastro de Belemuh*, el mancillador de pueblos, corrompedor de mentes, pionero de las llanuras. Su historia de aquí en más se tornará más y más perversa y atroz; es el inicio de la figura sanguinaria que será venerada en los siglos siguientes. Sus orígenes incluso caerán en el olvido, y su recuerdo se alterará a la imagen de una siniestra deidad que trascenderá los tiempos.

### **Leyenda de Arónd:**

Este personaje tiene su origen en la *Cueva de Occidente*. La población que vivía allí no conocía otro paisaje que el subterráneo, la enorme cueva se expandía a los costados y hacia abajo de manera que el espacio allí no era escaso. Sin embargo los lugares más profundos de aquel foso estaban prohibidos para cualquiera, puesto que de allí provenían sonidos extraños y escalofriantes que atemorizaban a la población; como si bestias viviesen en aquella profundidad. Un día en que un temblor sacudió la cueva, una ruptura en ella se abrió y dejó entrar un haz de luz diferente a todos los otros, uno más poderoso. *Arónd*, líder entre su gente se abrió paso aventuradamente ascendiendo hacia la abertura. Allí vislumbró un espectáculo totalmente nuevo para sus ojos, un panorama de luz, exóticos verdes y un firmamento inmenso. Sintió una brisa abrazadora nunca antes experimentada, aromas embriagadores, el calor rozando su piel; pero por sobre todo vio un mundo desbordante de recursos. Podrían disponer de ellos indiscriminadamente y aún así no les faltarían. Se acercó

entonces *Arónd* a su gente y los indujo a salir de aquel antro, no pasarían más hambre ni temor; un mundo extraordinario los esperaba afuera. Lo cierto es que nunca se habían sentido encerrados, dentro de algún cautiverio, por lo que aquella revelación los deslumbró e incitó a conquistar aquel inmenso mundo. Se nombró a *Arónd* como líder de aquella empresa, y procedieron a tomar tantos suministros como pudiesen para aquella aventura. No obstante hubo quienes se quedaron. *Arónd* les dio su bendición nombrando a un líder en su reemplazo, *Vacin*. Así comenzaron su viaje, descubriendo y nombrando por primera vez todo a su alrededor.

Llegaron de esta manera a una costa donde vislumbraron el mar por primera vez, y quedaron maravillados. Nunca antes habían visto aquel paisaje de inmensidad y planicie; y la curiosidad les indujo a embarcarse hacia lo desconocido. No obstante hubo quienes se quedaron. Fue *Riën* quien fue nombrada líder. Se adentraron entonces con los primeros navíos dispuestos sobre el mar y llegaron a una tierra rica y fértil. Allí se asentaron fundando la primera gran ciudad: *Mónum*, orgullo de los hombres, el cimiento de la humanidad.

Siguieron, no obstante, su camino explorando hacia el este, donde el terreno accidentado se aplanaba, y allí encontraron para su asombro sólo desierto. Al regresar notaron que quienes habían quedado en la ciudad ya no eran los mismos. Sus rasgos eran mortecinos y escalofriantes, y sus miradas lóbregas; no eran quienes habían dejado atrás. Sus almas parecían estar atrapadas en sus ojos oscuros; aunque no transmitían asombro de verlos, como si los hubiesen acompañado todo aquel trayecto por tierra y mar. Asustados abandonaron la metrópoli a su amparo y retrocedieron hacia el desierto, donde *Arónd* más tarde fundaría su propio reino: Magnuryón.

Es así como comienza la leyenda de *Arónd* el Magnífico, protector de la Ley, estandarte de la justicia y el desarrollo. Su historia de aquí en más se orientará a la constitución de un reino, su base de la utopía de un mundo que alcance su mayor resplandor en el orden y el progreso. Aún así sus orígenes caerán en el olvido, y su recuerdo se alterará a la imagen de una benévola deidad que trascenderá los tiempos.

## INFLUENCIAS

Las influencias que me han guiado en este trabajo son varias. Tanto las artísticas como las literarias son de gran importancia para la concepción de esta tesis. Siempre me han atraído la historia y la geografía, como a su vez las novelas fantásticas.

Las leyendas que creé están muy ligadas a estas fuentes, a modo de inspiración.

### Literarias u Orales:

- La Biblia
- Poemas de Gilgamesh (Cultura Sumeria)
- J.R.R. Tolkien. *El Señor de los Anillos* (películas, 2001); *El Silmarillion* (1977)
- Mitos de origen azteca, mexicana y cultura Hopi.
- *Canción de Hielo y Fuego*, George Martin (1996)
- Teoría del "Axis Mundi"
- Lebor Gabála Éirenn (libro de invasiones irlandesas, Edad Media)

### Artísticas:

- *Avatar, la leyenda de Aang*. (Animación, 2005)
- Arquitectura Japonesa Antigua
- Estética cristiana ortodoxa
- Shaun Tan (artista, ilustrador)
- Alphonse Mucha (1860-1939)
- Bastien Daharme (pintor)
- Assassin`s Creed (juego)

OBRAS



*Cueva del Maarg.* Acuarela de 31x50cm.





*La Masacre del Monte.* Ilustración con lápices pastel. 35X50cm.





*Ansiagro de Belemuh. Acrílico sobre lienzo de 35X50cm.*





*Buralho*. Lápices y tinta china marrón, azul y amarilla. 70x50cm.



*Cueva de Rieven*. Acrílico y lápices acuarelables. 31x50cm.





*Hacia el Este.* Ilustración con lápices pastel. 35X50cm.





*Arónd el magnífico.* Acrílico sobre lienzo de 35X50cm.





*Magnuryon. Acuarela, lápiz y tinta china. 70X50cm.*



*Mapa. Óleo sobre lienzo de 45x60cm.*

## BIBLIOGRAFÍA:

- Andruchow, Marcela; Grisolla, Marina; Lagreca, Lia; Sanchez, Daniel. *El arte como materialización del mito y la realidad*.
- Bauzá, Hugo Francisco. *Qué es un mito. Una aproximación a la mitología clásica*. Buenos Aires, 260 pp. Fondo de Cultura Económica, 2005.
- Eliade, Mircea. *Lo sagrado y lo profano*. España, Paidós. 1957.
- Eliade, Mircea. *Mito y Realidad*. Barcelona, Labor. 1963.
- Eliade, Mircea. *La Búsqueda. Historia y sentido de las religiones*.
- Poema babilonio. *Gilgamesh. O la angustia por la muerte*. Traducción directa del acadio, introducción y notas de Jorge Silva Castillo. Editorial Kaidós. 2006
- Francastell, Pierre. *Études de sociologie de l'art : création picturale et société*. París, oël-Gonthier, 1970.
- Jiménez, José. *Imágenes del hombre. Fundamentos de estética*". Madrid, Tecnos, 1986.
- Frazer, James George. *La rama dorada, Magia y Religión*. Londres, Macmillan, 1890.
- Kusch, Rodolfo. *Geocultura del hombre americano*. Buenos Aires, Fernando García Cambeiro, 1976.
- López Saco, Julio. *Presente y Pasado. Revista de Historia*. ISSN: 1316-1369. Año 9. Volumen 9. Nº17. Enero-junio, 2004. *El Carácter Histórico-Cultural del Mito...*, Julio López., pp, 77–89. <http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/22972/2/articulo4.pdf>
- Maslaton, Carlos A. *Estudios mitológicos. La tradición que persiste*. En: *Revista Ñ*. Ejemplar 483, 29-diciembre-2012, pp. 8.
- <http://www.monografias.com/trabajos910/teorias-mitologia/teorias-mitologia.shtml> [Consulta: 30 junio 2018]
- <http://ensayosalbertooliver.blogspot.com.ar/2013/11/sociologia-del-mito.html> [Consulta: 30 junio 2018]