

TFG

SEMILLA.

EL TORMENTO DE ODÍN
EN LOS OJOS DEL BOSCO.

Presentado por Jorge Fortea Gallart

Tutor: Luis Armand Buendía

Facultat de Belles Arts de Sant Carles

Grado en Bellas Artes

Curso 2020-2021



UNIVERSITAT
POLITÈCNICA
DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA
FACULTAT DE BELLES ARTS DE SANT CARLES

RESUMEN

El siguiente proyecto es una reinterpretación de parte del *Jardín de las Delicias* de El Bosco, concretamente la tabla izquierda perteneciente a la *Creación*, donde este artista plasma los primeros instantes del mundo y sus criaturas, mientras él se apoyaba en dogmas cristianos y relatos bíblicos para crear su pintura, yo tomo como modelo la mitología nórdica, estudio en detalle sus leyendas y folclore centrados en la creación del hombre y el destino del mismo, reinterpretando sus deidades y plasmando acontecimientos que resultaron desencadenante del fin del mundo, conocido como *Ragnarök*. Consiguiendo un reflejo de su ideología y pensamiento, hibridando la anatomía humana con elementos de la naturaleza, creando figuras y cuerpos que existen en completa armonía con el marco y paisaje de la obra.

SUMMARY

The following Project is a reinterpretation of the Garden of Earthly Delights specifically from El Bosco, concretely the left table belonging to Creation where this artist captures the first moments of the world and its creatures, while he relied on Christian dogmas and biblical stories to create his painting, I took Norse mythology as a model, I study in detail its legends and folklore about creation of humans and their destiny, reinterpreting their deities and shaping events that triggered the end of the world, known as Ragnarök. Getting a reflection of their ideology and thinking, hybridizing human anatomy with natural elements creating figures and bodies that exist in complete harmony with the landscape of the work.

PALABRAS CLAVE

Creación, Paraíso, hibridación, mitología nórdica.

KEYWORDS

Creation, Paradise, hybridization, Norse mythology.

AGRADECIMIENTOS

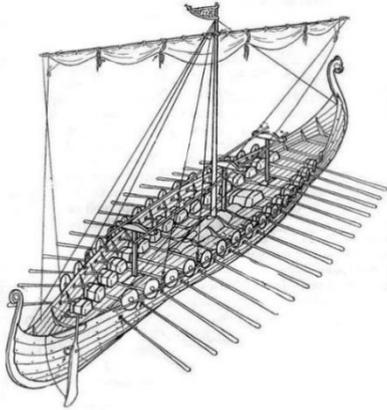
Quiero agradecer a mi familia por todo el apoyo que he recibido durante los años de carrera, a mis padres y hermano por soportar mis interminables noches de trabajos y creer tanto en mí, habéis sido mi mayor motivación para seguir adelante en los peores momentos. A los que partieron y extraño a diario, os dedico este trabajo y todos los que vengan, siempre serán para vosotros, siempre estaréis a mi lado.

A las personas que llegaron a mi vida durante la carrera, que tanto me han ayudado, amigos que conservaré para siempre y con los que he compartido experiencias inolvidables, me habéis hecho crecer, ser mejor persona y artista, os debo tanto que jamás podré pagároslo.

Y, por último, quiero agradecer a mi otra familia, esas personas con las que llevo compartiendo mi vida desde el colegio, a quienes he mostrado cada dibujo, cada pintura, los únicos que son capaces de lograr que olvide cualquier problema, con los que he crecido, reído y llorado, de corazón, gracias.

ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN.	5
2. OBJETIVOS	6
3. METODOLOGÍA	7
3.1. REFERENTES	8
3.2. PRUEBAS PREVIAS	12
3.3. REINTERPRETACIÓN DE PERSONAJES	16
4. OBRA	25
4.1. DISPOSICIÓN DE LA ESCENA	26
4.2. ESTRUCTURA DE LA COMPOSICIÓN	32
4.3. COLOR	33
5. CONCLUSIONES	34
6. REFERENCIAS	35
7. ÍNDICE DE IMÁGENES	36



1. Barco vikingo conocido como Langskip.

1. INTRODUCCIÓN

Es innegable que, en años recientes, los pueblos vikingos se han abierto paso en nuestra cultura popular. Atrás quedaron sus incursiones, donde los imponentes *Langskip*¹ rompían el horizonte en busca de su próxima conquista, ahora irrumpen en nuestros hogares cruzando océanos de tiempo a través del televisor, con series tan de moda como la premiada *Vikingos* o nos acercan a sus dioses, a través de las viñetas de los comics, donde Marvel ha hecho de deidades tan importantes como, Thor, Loki u Odín protagonistas de sus historias, popularizándolos tanto en papel como en la gran pantalla e incluso se cuelan en nuestro día a día, estando presentes en aspectos tan modernos y comúnmente conocidos como el *Bluetooth*, cuyo nombre procede del rey danés y noruego Harald Blåtand, el logo del mismo combina las runas *Hagall* y *Berkana*.

Dichos elementos, fueron los culpables de despertar mi interés por estos pueblos nórdicos, con leyendas que hablaban de deidades y criaturas fantásticas cuyos relatos resultarían la piedra angular de este proyecto.

La obra presentada se titula *Semilla*, palabra que combina perfectamente con el trasfondo de la obra, tanto por su aproximación a la naturaleza como su acepción acerca del origen o causalidad de una cosa.

La obra es el resultado del aprendizaje y experiencias acumuladas a lo largo de cuatro años de carrera, empleadas para generar mi visión personal de la mitología y folclore vikingos, que parte de la creación de cuatro obras previas, seguido de un proceso de bocetado y reinterpretación de deidades nórdicas, donde el análisis iconográfico religioso, así, como el estudio mitológico y compositivo es clave, desembocando en un proceso que ha llevado casi dos años y convirtiéndolo, hasta la fecha, en mi proyecto más largo y complejo.

¹ Barco de guerra vikingo, traducido como barco largo, por lo general la longitud de su casco era cinco veces superior al ancho.

2. OBJETIVOS

Para llevar a cabo este trabajo, se han tenido en cuenta una serie de objetivos específicos, creados como base para desarrollar el proyecto correctamente y alcanzar un resultado final satisfactorio. Son los siguientes:

-Adaptar la obra del Bosco a mi estilo personal. Sintetizar los aspectos y características clave de su obra, para crear un fiel reflejo desde la mitología nórdica.

-Comprender y analizar mitos y leyendas vikingos. Reinterpretar sus historias, a partir de asimilar complementa el contenido de estas.

-Estudiar la simbología e iconografía de los dioses vikingos. Lograr un retrato de estos a través de la asociación de elementos iconográficos y religiosos paganos.

-Aplicar herramientas y conocimientos aprendidos durante la carrera. Reflejar todo lo estudiado hasta la fecha en la obra, tanto teoría como práctica.

-Hacer uso del imaginario artístico popular. Emplear como referencias famosas piezas escultóricas y obras que participen de la idea a representar, por asociación de conceptos o analogía mitológica.

-Hibridar cuerpo y naturaleza. Emplear los conocimientos adquiridos sobre la anatomía humana en los años de carrera, para plasmar la belleza del cuerpo descarnado.

-El cuerpo humano debe ser protagonista y escenario simultáneamente, haciéndose presente en tres niveles distintos:

ESCENARIO.

Desdibujar hueso, músculo y carne, fusionar estos con los elementos del paisaje, creando estructuras que despuntan en el horizonte o se ocultan a simple vista en cada plano.

HUMANOS.

Es necesario representar estos personajes hibridando músculo y corteza. Raíces y ramas se fusionarán con la anatomía corporal, simbolizando la creencia nórdica sobre el origen humano, a partir de dos troncos de Fresno y Olmo.

DIOSES.

La mayor diferencia con los humanos, es su capacidad para perdurar en el tiempo, no de ser inmortal, si no poder prolongar la vida. Representándolos, fusionando escultura metálica y madera antropomórfica. La escultura metálica, desgastada por el tiempo con su característico color verde, simboliza lo perdurable, intangible e inamovible, mientras que la madera, es representativo de ese factor humano que estos esconden, presente sobre todo en su mortalidad.

3. METODOLOGÍA

Con unos objetivos claros, los cimientos de la obra estaban listos, solo necesitaba comenzar su construcción. Durante el periodo de desarrollo, el primer paso fue analizar detalladamente la obra del Bosco, su estructura, elementos y significado acerca de la creación, según los textos bíblicos. Simultáneamente se procedió a indagar en la iconografía, relatos y leyendas nórdicos relacionados con estos mismos hechos, encontrando y anotando todos los elementos en común entre ambas creencias, empleando dichas similitudes para crear paralelismos entre mi obra y la del alemán, a fin de lograr un fiel reflejo de esta.

Después de unos meses de lecturas y análisis, se acotaron las leyendas y dioses nórdicos que aparecerían en la obra, en base a sus análogos bíblicos, de igual forma, se decidieron aquellos elementos iconográficos, que cada personaje portaría en la escena, elementos directamente asociados con ellos y que permitirían identificarlos visualmente, evitando caer en imágenes obvias, basadas en un aspecto cliché o popularizado por series, películas, etc.

A continuación, se comenzó a realizar una serie de obras, donde las bases del proyecto se pusieran en práctica, a fin de identificar problemáticas y lograr adelantarse a ellas. Fueron cuatro obras en total, dos destinadas a perfeccionar métodos para híbridar anatomía y naturaleza, donde la importancia residía en la forma de construir, así como, cohesionar paisaje y cuerpo. Las otras dos, estaban destinadas a crear prototípicas imágenes de las deidades que aparecerían en la obra final, empleando la información que de estas se había recopilado y aplicándola según los objetivos y bases del proyecto.

Con las obras a modo de pruebas terminadas, comenzó un proceso donde se bocetaría el aspecto de cada dios, reinterpretándolos, a fin, de crear una imagen personal y única de estos, siempre basada en una información recopilada de textos originales y narraciones adaptadas de poemarios antiguos. Con el diseño de personajes establecido, finalmente se comenzó a crear la obra del proyecto, recuperando los estudios y análisis realizados de la pintura a reinterpretar, usando estos como guía estética, para situar correctamente los personajes de cada escena y plasmar una composición que sea fiel reflejo de la obra original, prestando especial atención a la estructura interna del cuadro, así como, el uso y posición del color.



2. Tabla izquierda del Jardín de las delicias, Creación, por el Bosco.

3.1. REFERENTES

Los siguientes elementos han sido las mayores influencias a la hora de realizar este trabajo. Englobando artistas, obras, novelas y elementos de la cultura popular, relacionados con los objetivos y bases del proyecto.

EL JARDIN DE LAS DELICIAS

El *Jardín de las delicias*, es tenida como la obra más famosa del pintor Hieronymus van Aken, al que nos referiremos desde este momento como *el Bosco*, resulta el referente con mayor peso a la hora de realizar mi proyecto, considerado por muchos como un artista adelantado a su tiempo, capaz de crear y moldear a su gusto un mundo iconográfico plagado de detalles, donde cada elemento responde y construye un relato que va más allá del aspecto aparente de la obra. La pieza es un tríptico de grandes dimensiones, un óleo sobre tabla de 220x389cm y que actualmente se encuentra en el museo del Prado, al cual ingresó en 1939.

Tomando como referencia la tabla izquierda del tríptico, perteneciente al *Paraíso* y el origen del hombre, el Bosco en su obra, inmortaliza los primeros instantes de la creación humana, pero simultáneamente, planta la semilla del pecado original, pinta a Adán a la derecha de Dios, mientras que a su izquierda se encuentra Eva, plasmando el momento en el que este la trae a la vida y ofrece al primero de los hombres como su compañera, tras esto sería Eva la que mordería la manzana y condenaría al mundo a una vida mortal por su destierro del paraíso, de acuerdo con el texto bíblico del Génesis 1-3.

“Y al hombre dijo: Por cuanto obedeciste á la voz de tu mujer, y comiste del árbol de que te mandé diciendo, No comerás de él; maldita será la tierra por amor de ti; con dolor comerás de ella todos los días de tu vida;” (Génesis 1-3)².

Por mi parte, mi idea es representar esto mismo en *Semilla*, pero plasmando los hechos y protagonistas, que resultaron desencadenantes del apocalipsis nórdico, conocido como *Ragnarock*³, la batalla del fin del mundo, cuyos acontecimientos se recogen en la Edda prosaica o Edda menor, donde se narra con detalle lo que sucederá antes, durante y después de dicho cataclismo.

²International Biblical Association, Worldproject. (s.f.). Genesis. <https://www.wordproject.org/bibles/sp/01/3.htm>

³ Por su traducción al castellano “Destino de los dioses”.



JUAN GATTI

Uno de mis artistas de referencia para esta obra, es el argentino Juan Gatti, nacido en Buenos Aires y graduado en Artes Visuales, trabaja como diseñador gráfico y director de arte, relacionándose con muchos de los nombres más importantes del rock argentino, realizando numerosas portadas y cartelerías para musicales de todo tipo.

Uno de los objetivos, anteriormente nombrados, a alcanzar con este proyecto, es hacer presente la anatomía del ser humano como elemento estético, una figura constructiva que se articule con el espacio orgánico, mostrando y remarcando la belleza de sus formas. Estas características son una constante dentro de la producción artística del argentino, en sus trabajos combina naturaleza y anatomía, creando escenas donde ambas conviven en perfecta armonía, enmarcadas por paisajes vegetales oníricos y surrealistas⁴, resultando así, en un referente estético de gran influencia durante el proceso de construcción e ideación de mi obra.



NUNZIO PACI.

Artista Italia que trabaja habitualmente el dibujo y pintura, enfocándose en cuestiones científicas y medioambientales, prestando especial énfasis en la anatomía y la relación hombre/naturaleza, resultando en un gran exponente de la reinterpretación anatómica en el arte contemporáneo.

Paci lleva la relación entre anatomía y naturaleza un paso más, explotando sus similitudes y relacionando elementos tales como las raíces de los árboles, con las venas y arterias del cuerpo humano, presentando en sus obras imágenes próximas a antiguas ilustraciones médicas, donde las fibras musculares culminan en ramas que se alzan sobre un fondo blanco⁵.

La obra de este artista italiano, influyó fuertemente en mi forma de ver la relación entre el cuerpo humano y la madre naturaleza, siendo un gran referente a la hora de decidir como incorporar e hibridar cuerpo y paisaje, árbol y roca con hueso y músculo, a fin de transformar el espacio en una prolongación misma del ser humano, tratándolos como elementos distintos e iguales simultáneamente.

3. *Obra sin título* de Juan Gatti.

4. *El viento que esculpe tus venas*, por Nunzio Paci. 2014

⁴ Información sacada de la web <https://lafreshgallery.com/artista/juan-gatti/>

⁵ Información sacada de la web <https://www.nunziopaci.it/p/bio.html>



VÖLUSPÁ.

La mitología nórdica comprende todo lo referente a la religión, creencias y leyendas provenientes de los pueblos escandinavos, entre ellos los que se radicaron en Islandia, Galia, Hispania y Britania; lugares donde fueron reunidas las diversas fuentes escritas de dicha mitología.

Esta religión no poseía un libro sagrado, sino que se transmitía únicamente de forma oral, comúnmente mediante poesías. No fue hasta el siglo X que los monjes provenientes de Irlanda, al trasladarse a Islandia y entrar en contacto con el pueblo vikingos, comenzaron a recoger por escrito algunos poemas paganos de la zona. Este material escrito se divide en dos grupos: *Eddas* y poemas *Skaldicos*⁶. El proyecto bebe en gran medida del poemario conocido como *La Profecía de la Vidente*.

El *Völuspá*, es uno de los conjuntos de poemas que conforma la *Edda prosaica*, en él, una *völva* o vidente empieza relatando el origen del mundo y cómo los dioses dieron forma a este. A continuación, la *völva* se refiere a la guerra entre *vanir* y *æsir*, los dos clanes de dioses principales, finalizando con los hechos del *Ragnarök*, donde se detalla el destino y muerte de cada dios.⁷

Teniendo este poemario como fuente importante, plasmo la creación de los primeros humanos a partir de un fresno y un olmo, así como la muerte del rey gigante Ymir y como el cuerpo de este sirvió de cimientos para la construcción del mundo, reflejando la visión cíclica y renovadora, que del destino y la muerte tenía esta cultura escandinava.



5. *Codex Regius*, manuscrito islandés que recogía antiguos poemas paganos.

6. Ymir, ilustración del libro *Mitos Nórdicos*, por Santi Arcas.

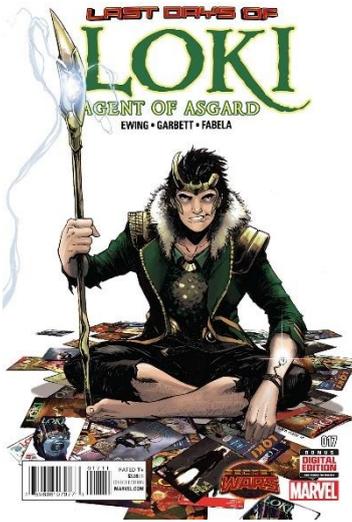
MITOS NORDICOS

Es el título de una serie con sesenta tomos en total, publicada por *RBA Coleccionables*, que abarcan toda la mitología nórdica, desde las *Eddas* a las sagas islandesas. Todo el contenido de las obras, están relatados en forma de novelada. El conjunto de la colección ha contado con el asesoramiento de los mejores expertos en mitología nórdica, por lo que el rigor de lo narrado y plasmado en sus páginas se garantiza.

La colección en sí, es una poderosa fuente de inspiración, tanto estética como temática, ya que cada libro, recopila ilustraciones de dioses junto a su simbología e iconografía, plasmando aquellos elementos y rasgos claves de su estética, siempre acorde a su descripción en los relatos antiguos. Al final de cada tomo, el artista encargado de las ilustraciones, explica como ha realizado su obra y el significado de los elementos que en ella se plasman, resultando esta colección, en una guía perfecta de información contrastada y una referencia en cuanto a la ilustración de imágenes vikingas.

⁶ Información sacada del libro *Mitos Nórdicos*, de R. I. Page. (pp. 10-25).

⁷ Información sacada del libro *Mitología celta y nórdica*, de A. Bartolotti.



MARVEL COMICS.

La cultura popular ha acercado enormemente las leyendas y mitos nórdicos a la sociedad moderna, consiguiendo que nombres como Thor u Odín se hayan vuelto de interés general, gran parte de este fenómeno se debe a la influencia de compañías como *Marvel*, quien a través de sus comics ha inmortalizado y hecho protagonistas de sus historias a todo tipo de deidades y héroes de dicha mitología, resultando en una distinta y moderna forma de culto, donde es común ver de estas camisetas, posters etc.

“Que existe un interés generalizado queda de manifiesto por la aparición de temas mitológicos nórdicos en la cultura popular. Películas como Thor (2011), Thor II: El mundo oscuro (2013) ...” (Whittock, 2017, p.2)⁸.

Es la influencia más directa e inmediata, la imagen sintetizada y en ocasiones poco fiel que el público, en el que me incluyo, recibe. Asociando así elementos como el rayo o el martillo, con figuras como el dios Thor, el engaño y maldad con Loki y la sabiduría o el sacrificio del ojo con Odín.

Elementos que sirven como claro identificador de estos y que han influido como base, para decidir qué aspectos recalcaría en mi obra a la hora de representarlos, teniendo mi primer acercamiento a ellos, a través de las viñetas e historias que *Marvel Comics* ha publicado a lo largo de los años y recientemente, llevado a la gran pantalla.



7. Portada del cómic *Last days of Loki*, por Lee Garbet.

8. Ilustración en grabado de Loki, por Carl Emil Doepler, 1887.

9. Cartel promocional de la película *Thor*, dirigida por Kennet Branagh.



⁸ Whittock, M y Whittock, H, (2017). Introducción. En J.A. Álvaro Garrido. (Ed). *Mitos y leyendas nórdicos: Relatos de dioses y héroes*. (pp. 2-5). Editorial Edaf.



3.2 PRUEBAS PREVIAS

En la primera fase del proyecto, antes de comenzar la obra definitiva, realicé una serie de pinturas previas, para comprobar con que problemas podía encontrarme a la hora de llevar a la realidad las bases y objetivos del proyecto planteados anteriormente. Fueron cuatro trabajos en total, dos de 100x65cm y dos de 45x30cm, realizados en acrílico sobre tabla con bastidor. Teniendo la Luna de elemento en común, empleada para generar una atmosfera fantástica y mística.

La muerte del gigante.



La primera de ellas que titulé *La Muerte del Gigante* de dimensiones 100x65cm, es una prueba estética que hibrida entorno con anatomía, presentando un paisaje con tintes tenebristas. En un primer plano se alza una construcción orgánica, basada en el aspecto de un corazón humano, que representa la *Fuente de la vida*. De fondo, se perciben, sobre un horizonte montañoso, fragmentos de la anatomía ósea que se alzan como estructuras hacia el cielo, dos cuerpos a los laterales y los elementos óseos que componen el brazo de codo a dedos en su zona central, presentando una dislocación del cubito y radio, provocando que este se abra al exterior, imitando el aspecto de la Y, inicial del gigante Ymir⁹, padre y rey de todos los *Jöttunn* a los que el cuadro rinde tributo.

10. Esqueleto. Detalle de la obra, *La muerte del gigante*.

11. Luna y ojo. Detalle de la obra, *La muerte del gigante*.

12. Obra *La muerte del gigante*.



⁹ Información sacada del libro, *Mitología Nórdica*, de I. Hernández. (p.13).



Triple Diosa.

La segunda del mismo tamaño que la anterior, pero con mayor horizontalidad, es una prueba de la combinación de anatomía completa con naturaleza. Concretamente la estructura de la corteza, tronco y ramas de los árboles, hibridada con el sistema muscular y aspecto exterior del ser humano.

Las dos figuras laterales presentan las vistas anteriores y posteriores de un sistema muscular semicompleto, mientras que la figura central es una combinación del físico femenino con un *Drago canario*, árbol empleado por el Bosco para representar el pecado original en su obra *El jardín de las delicias*.

De fondo aparecen tres Lunas, en diferentes fases de su ciclo, símbolo conocido como *Triple Diosa*, hace alusión a las tres facetas de dicha entidad.

“La Virgen o Doncella, la Madre o Matrona y la Anciana, símbolo de la sabiduría femenina y la muerte. La triple Diosa representa las tres fases de la Luna: creciente, llena y menguante, además de las tres fases de la vida humana: juventud, madurez y vejez.” (Gómez, 2004, p.79).¹⁰



13. *Drago canario antropomórfico. Detalle de la obra, Triple Diosa.*

14. *Árbol antropomórfico. Detalle de la obra, Triple Diosa.*

15. *Obra Triple Diosa.*



¹⁰ González-Wippler, M. (2004). La diosa blanca. En Llenwellyn Worldwide. (Ed). *Luna, luna: magia, poder y seducción*. (pp. 79-87). Editorial Llewellyn.



Frigg

La tercera, de dimensiones 45x30cm, es una representación de la diosa Frigg¹¹, esposa de Odín y una de las diosas más importantes del panteón nórdico, junto a Odín eran los únicos que podían sentarse en el trono, tenida como la diosa del hogar y conocedora del destino de los hombres, motivo por el que se le representaba siempre junto a una rueda. Madre del dios Baldur, cuya muerte marcará el inicio del *Ragnarok*.

“Sueños premonitorios, precursores de calamidad, le martirizaban. Su madre, preocupada, tomó juramento a todas las criaturas, árboles, plantas y todos los objetos de la creación, de que nunca dañarían a Baldur” (Bartolotti, 2017, p.170)¹²



Pero hizo una excepción con el muérdago, ya que lo veía demasiado joven e inocente como para dañar a su hijo. Teniendo presente esta leyenda, la representación de la diosa en mi obra inmortaliza el momento en el que obliga a todos los seres vivos, excepto el muérdago, a realizar dicho juramento, representándola con una figura femenina, compuesta de escultura metálica y madera, situándola sentada sobre una roca, ya que era la única junto a Odín, que podían sentarse en el trono de los hombres. Haciendo uso de su iconografía, plasmo alrededor de ella elementos como la garza real, de las plumas de la cual tenía una corona con la que se la representaba, una llaves, empleadas para relucir su faceta como diosa hogareña y por último el muérdago, escondido e ignorado bajo el trono de piedra sobre el que la deidad descansa.



16. Rueda y muérdago. Detalle de la obra, Frigg.

17. Llaves y garzas reales. Detalle de la obra, Frigg.

18. Obra Frigg.

¹¹ Información sacada del libro *Mitología celta y nórdica*, de A. Bartolotti.

¹² Bartolotti, A. (2011). Baldur. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 170-171). Editorial Robinbook.



Mimir.

La última obra que realicé, de dimensiones iguales a la anteriormente nombrada, es una representación del gigante Mimir, una de las figuras principales dentro de los dioses nórdicos, tenido por el más sabio y según la leyenda guardián de *La fuente de la sabiduría* en las raíces del *Yggdrasil*¹³, fue a este a quien Odín entregó su ojo para poder beber de las aguas que el gigante custodiaba y así obtener infinito saber. Fue decapitado, pero tras esto su cabeza reanimada sirvió de consejera a Odín.

Para plasmar a Mimir, al igual que hice con Frigg, dividí su figura en parte escultura y parte naturaleza, sus piernas terminan en raíces, aludiendo a su leyenda y de igual manera la figura aparece decapitada, en su lugar sobre el cuello se posa un búho, ya que este era tenido por los druidas como símbolo máximo de sabiduría.

Finalmente decidí cambiar el diseño previo que hice en la obra de Mimir, apareciendo solo la cabeza del gigante sabio en la pintura final.



19. Búho. Detalle de la obra, Mimir.

20. Búho y torso. Detalle de la obra, Mimir.

21. Obra Mimir.



¹³ Información sacada del libro *Mitología celta y nórdica*, de A. Bartolotti.

3.3. REINTERPRETACIÓN DE PERSONAJES

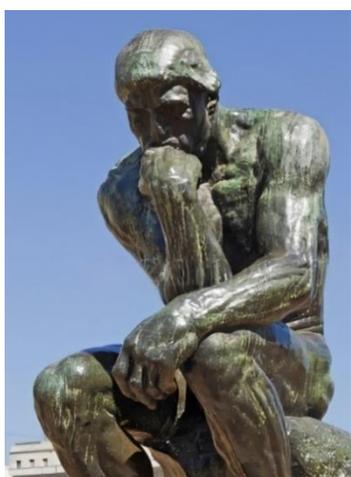
No solo se trata de representar los dioses de la forma más fiel a sus relatos, sino reinterpretarlos, como ha ocurrido desde que sus historias fueron narradas por primera vez.

“Desde los homenajes de los islandeses medievales a sus raíces vikingas, al poner por escrito tales mitos, hasta el poema de William Morris, Sigurd el Volsung. Del anillo de los Nibelungos al hombre-lobo de J.K. Rowling, Fenrir Greyback. Desde la manipulación durante el siglo XX, por parte de los nazis y sus aliados, de la mitología nórdica, a las referencias comerciales y culturales a tales mitos para promocionar equipos deportivos, cervezas, restaurantes y mucho más” (Maertyn y Hannah Whittock, 2017, p.2)¹⁴.

Sus imágenes y relatos son contados y revividos en un proceso de reinterpretación y metamorfosis constante, aludiendo a la propia esencia renovadora de sus creencias.

En este punto se comienza a dar forma a los personajes que aparecen en la obra, creando bocetos previos donde se representan acompañados de su iconografía, objetos mágicos y bestiario fantástico, todo ello desde mi visión personal, apoyándome siempre en sus leyendas y relatos.

¹⁴ Whittock, M y Whittock, H, (2017). Introducción. En J.A. Álvaro Garrido. (Ed). *Mitos y leyendas nórdicos: Relatos de dioses y héroes*. (pp. 2-5). Editorial Edaf.



22. Ilustración Odín con sus lobos y cuervos, 1874.

23. El pensador, por Auguste Rodin.

24. Boceto del dios Odín.

ODÍN.

El dios principal de la mitología nórdica, también llamado *Padre de todos* entre muchos otros nombres, junto a sus hermanos asesinó en combate al gigante Ymir y con sus restos creó el mundo tal y como lo conocemos.

Obsesionado con el saber supremo y el conocimiento del futuro, realizó numerosos sacrificios para alcanzar esta meta, entre los más conocidos está el de su propio ojo para poder beber de la fuente de la sabiduría, siendo el rasgo físico resultante de este acontecimiento, una de las características más famosas de esta deidad, ganándose el sobrenombre de *Hoárr*, por su traducción, *El que tiene un ojo*.

Presenta un aspecto barbado, en alusión a su imagen más icónica y como forma de potenciar sus atributos de gran sabio. Su obsesión con el futuro e infinito saber, hace que imagine a Odín como alguien huraño y en constante reflexión, más aún, tras descubrir que nada podría hacer por salvarse de una muerte a manos de la bestia Fenrir, durante el *Ragnarok*, tal y como la visión de la Volva pone en su conocimiento, es por eso, por lo que he decidido basarme en la escultura de Rodin *El pensador* para dar forma al dios, haciendo uso de su imponente presencia y figura reflexiva, donde cada centímetro de su cuerpo emana pensamiento, tal y como el propio artista dijo de su obra.

“Lo que hace que mi pensador piense es que él piensa no solo con su cerebro, sino con su ceño fruncido, sus fosas nasales distendidas y sus labios apretados, con cada músculo de sus brazos, espalda y piernas, con los puños apretados y sus dedos de los pies encogidos.” (Auguste Rodin, 1880)¹⁵

Pretendo así presentar un Odín vulnerable y mortal, torturado por sus propias inquietudes, una visión personal del dios todopoderoso incapaz de controlar su propio destino, solo conocerlo y aceptarlo. Potenciando esto, su mortífera lanza *Gugnir* descansa sobre uno de sus hombros, en lugar de ser blandida en sus manos como se le suele representar, dejando a un lado así, su faceta de guerrero para potenciar su carácter sabio y reflexivo.

Le acompañan a sus pies los lobos *Geri* y *Freki*, *“... animales que eran sagrados para él y considerados de buen agüero cuando se cruzaban en el camino.”* (Bartolotti, 2011, p.111)¹⁶

¹⁵ C. Carnota (14 de enero de 2020). *El pensador*. HA! <https://historia-arte.com/obras/el-pensador>

¹⁶ Bartolotti, A. (2011). Los grandes dioses. Odín y Tyr. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 110-112). Editorial Robinbook.

FRIGG Y FREYA.

Son dos de las deidades principales en la mitología nórdica, muchas veces confundidas como la misma, pero resultan entidades distintas, ya que pertenecen a grupos de dioses diferentes, siendo estos los *Vanir* y *Æsir*, respectivamente.

“Freya, a diferencia de Frigg, con quien se la confunde a veces, viene de la familia de los Vanir.” (Bartolotti, 2011, p.107)¹⁷

Como forma de representar esta dualidad entre diosas, he decidido situarlas en la obra una frente a la otra, con marcadas características que las diferencien, pero relacionándolas no solo en su disposición, sino en su construcción.

Cada una está formada de parte naturaleza, árbol, corteza, raíces y parte esculpida, en el caso de Freya, su torso es de escultura y sus piernas de madera, mientras que Frigg justo, al contrario, creando la idea de que ambas son el resultado de combinar una de sus mitades con la de la otra. Hablando de su representación, para la diosa Frigg sigo el esquema de la obra previa que plasma mi visión de esta deidad, realizando solo algunos cambios en su posición y elementos iconográficos, para adecuarlos a la distribución de la obra.

Para Freya, tomo como referencia de su mitad superior la famosa obra de Alejandro de Antioquía, *La Venus de Milo*, ya que la diosa nórdica, aparte de ser tenida como una deidad de la guerra, era conocida por su increíble belleza y es la figura más próxima a Afrodita, diosa griega de la belleza a la que la *Venus* rinde tributo.¹⁸

Potenciando también su faceta guerrera, aparecerá erguida y blandiendo una lanza, en contraposición con Frigg la cual se posiciona casi tumbada, en una postura menos agresiva y tosca. A parte de su lanza lleva al cuello un collar, representación de la joya *Brisingamen*, una de sus pertenencias mas valiosas y presente en muchas de sus leyendas. Acompañándola a sus pies, se encuentran dos gatos de gran tamaño y raza noruega, en alusión a los animales que tiraba de su carro.¹⁹



25. Boceto de la diosa Frigg.

26. Boceto de la diosa Freya.



¹⁷ Bartolotti, A. (2011). El panteón Germánico. Aesir y Vanir. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 107-110). Editorial Robinbook.

¹⁸ Información sacada de la web. <http://artegumiel.blogspot.com/2016/10/grecia-21-venus-de-milo.html>

¹⁹ Información sacada del libro *Mitología celta y nórdica*, de A. Bartolotti. (p. 119).



TYR.

Hermano de Odín, es tenido como el dios de la astucia y la honestidad, siendo manco, perdió su mano durante el encadenamiento del lobo Fenrir.

“Los dioses desafiaron a Fenrir a ser atado por esta cadena. Pero Fenrir, que se sospecha algún truco, aceptó con la única condición de que uno de ellos colocara la mano en su garganta para demostrar su buena fe. Solo Tyr tuvo el coraje de aceptar. Entonces se sujetó a Fenrir quien se agitaba tanto como pudo. Pero cuanto más trataba de liberarse, más se ajustaban las lianas. Entonces todos los Aesir rompieron a reír, excepto Tyr, que había perdido una mano en el asunto.” (Bartolotti, 2011, p.112).²⁰

Solo hago presente a este dios en mi obra plasmando su mano amputada, sosteniendo una calavera atravesada por dos tallos de rosa, la propia mano está a su vez apuñalada por un clavo, aludiendo a las visiones que torturaban al dios Odín sobre su muerte, ya que el mismo lobo, que devoró la mano de Tyr, será el que ponga fin a la vida del dios tuerto durante el *Ragnarok*.

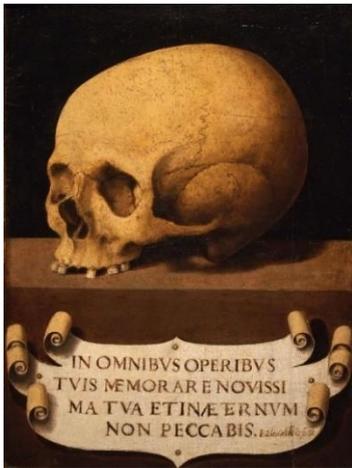
“Para evitar que mordiera de nuevo, los dioses ataron a Fenrir a una roca y le atravesaron una espada por la boca. Durante el Ragnarok, Fenrir romperá las cadenas y matará a Odín.” (Bartolotti, 2011, p.112).²¹

La imagen de la calavera, es un símbolo de muerte, extraído directamente de su iconografía en las *Vánitas*²², género artístico que resalta la vacuidad de la vida y la relevancia de la muerte como fin de los placeres, el cráneo descarnado, era tenido como recordatoria de un final inamovible y un estandarte de la fugacidad de la vida.

27. Boceto de la mano de Tyr.

28. In ómnibus operibus, por Juan de Juanes, S. XVI.

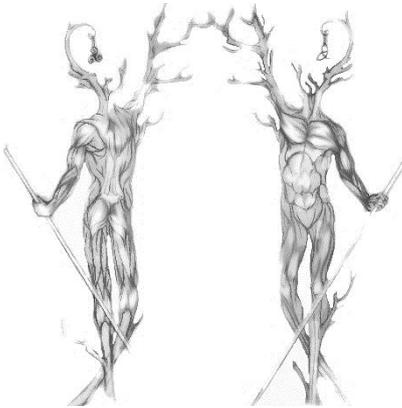
29. Tyr sacrifica su brazo a Fenrir, por John Bauner, 1911.



²⁰ Bartolotti, A. (2011). Los grandes dioses. Odín y Tyr. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 110-113). Editorial Robinbook.

²¹ Bartolotti, A. (2011). Los grandes dioses. Odín y Tyr. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 110-113). Editorial Robinbook.

²² Información sacada de la web. <https://rutacultural.com/vanitas-vanitatis-arte/>



JÖTUNN.

“Gigantes primitivos constitutivos del mundo físico. Nada sabemos de ellos, salvo que su nombre remite al verbo «comer» (eta). Jötunn se ha convertido, en la época de nuestros testimonios, en un simple «gigante»”. (Bartolotti, 2011, p.212)²³

Pobladores del mundo anteriores a dioses y humanos, estos estarán representados en la parte alta del cuadro correspondiente a los planos más lejanos, modificando la escala de estos para potenciar su presencia como seres gigantescos.

Están plasmados en mi obra como híbridos musculares arbóreos, haciéndolos parte del propio paisaje más que personajes activos en la escena, dos de ellos presentan un cuerpo de corteza seca y se encuentran uno junto al otro, caminado en direcciones opuestas, adelante y hacia atrás respectivamente y portando un báculo con una medialuna en su punta, con sus otros dos brazos unidos en la parte central formarán una luna llena, creando así, una puerta por su disposición. Representando el ciclo de nacimiento y muerte, llegada y partida, potenciado por el signo de la *Triple Diosa* del que serán portadores.

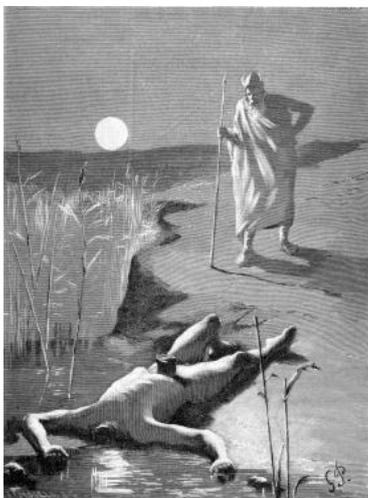


Debajo, se encuentran otros dos gigantes, estos a diferencia de los anteriores presentan más vida, llegando incluso a tener hojas en sus ramas, ambos tratan de llegar al lago donde descansa *La fuente de la vida*, de la que hablaré más adelante, pero dos brazos estiran de ellos arrastrándolos hacia los *Jötunn* anteriormente descritos. Representando, un intento por escapar del destino mortal al que son llevados, una alegoría del desenlace de estas criaturas, las cuales en las leyendas fueron prácticamente masacradas y actualmente casi borradas de la historia.

30. Boceto de los Jötunn en paralelo.

31. Boceto del Jötunn individual.

²³ Bartolotti, A. (2011). Diccionario básico de personajes. Jötunn. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (p. 212). Editorial Robinbook.



MIMIR.

Para plasmar al gigante sabio Mimir, dejé de lado el diseño realizado para una de las obras previas, decidiendo finalmente presentar solo la cabeza, en alusión a su decapitación durante la guerra entre los Æsir y los Vanir.

“Rivales en primer lugar, los dos grupos de dioses, los Æsir y Vanir, deberán luchar en una guerra despiadada antes del reinado de la paz. En un principio, antes de los Vanir, estaban los Æsir, por esta razón el dominio de los dioses se llama Asgard, la tierra de los Æsir .” (Bartolotti, 2011, p.107).²⁴

Presentándola medio sumergida en las aguas, aludiendo a su papel como guardián de *La fuente de la sabiduría*, haciendo especial énfasis en su ojo, referenciando el sacrificio que Odín realizó para que el gigante le permitiera beber de sus aguas.

“Mimir, que conocía bien el valor de un favor tal, rehusó concederlo, a menos que Odín consintiera en darle uno de sus ojos a cambio. El dios aceptó sin dilaciones y se arrancó uno de sus ojos, el cual Mimir lo guardó como garantía, hundiéndolo en las profundidades de su manantial.” (Hernández, 2020, p.36)²⁵

Sobre su cabeza se alza parte de vegetación y ramas, en alusión a las raíces del *Yggdrasil* donde se encontraba.

Y en su rama más alta, despliega el vuelo una lechuza, ya que, junto al búho, era tenida como la representación misma de la sabiduría.²⁶



32. Odín encontrando el cuerpo de Mimir, S.XIX.

33. Boceto de la cabeza de Mimir.

²⁴ Bartolotti, A. (2011). El panteón Germánico. Aesir y Vanir. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (P. 224). Editorial Robinbook.

²⁵ Hernández, I. (2020). Mimir. En Hernández, I. (Ed). *Mitología Nórdica*. (p.36). Editorial Verbum.

²⁶ Información sacada de <https://allyouneedisbiology.wordpress.com/2015/04/06/rapaces-nocturnas-lechuza/>



YMIR.

El primero de los gigantes, existió antes de que todo lo que encontramos en el mundo tuviera forma, un tiempo anterior a los propios dioses.

“En los tiempos en que vivía Ymir, no había arena, mar ni marea. No había tierra ni cielo / Pero sí un gran abismo abierto de par en par sin vegetación alguna.” (Voluspa, Edda poética)²⁷

La muerte de este a manos de Odín y sus hermanos, dio comienzo a la creación del mundo tal y como lo conocemos.

“Una vez perpetrada esta primera muerte, Odín, Vili y Ve emprenden su obra de creación. Trasladaron el cuerpo de Ymir hasta más allá del Ginnungagap y utilizaron las diferentes partes de su cuerpo para modelar el mundo.” (Bartolotti, 2011, p.98).²⁸

Como forma de representar este hecho, posicionaré los restos del gigante de fondo en el horizonte, haciendo presente su imponente tamaño, a la vez que situándolos como parte del entorno, en alusión a que fueron usados para crear el mundo tal y como lo conocemos.

Al situarlos en el fondo del plano, pretendo resaltar también la idea de que es un suceso muy anterior a los demás que aparecen en la escena, situándolo como el resquicio de una batalla pasada, sus huesos son el recordatorio de la muerte y una alusión a esta misma.

Por otra parte, y retomando esta idea de la obra previa *La muerte del gigante*, los huesos del brazo están en una posición que recuerda a la letra Y, inicial de su nombre y una forma más de referenciarlo.



34. Ilustración de La muerte de Ymir.

35. Boceto del brazo de Ymir.

²⁷ Sturluson, S. (1230) Voluspa. En E. Bernárdez (Ed.). *Textos mitológicos de las Eddas*. Editorial Miraguano (1987).

²⁸ Bartolotti, A. (2011). El origen del mundo, el caos primordial. La muerte del gigante cósmico. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (P. 224). Editorial Robinbook.



NORNAS.

Grupo de deidades que normalmente son descritas de tres en tres. Snorri Sturluson, autor de la *Edda menor*, escribe de ellas lo siguiente: “Bajo el fresno Yggdrasill, junto a la fuente, se levanta una hermosa morada de la que salen tres vírgenes: Urd (Pasado), Verdandi (Presente) y Skuld (Futuro). Modelan el destino de los hombres; nosotros las denominamos Nornas.” (Eda menor. Gylfaginning. 1218)²⁹

Para representar la figura de estas tres deidades, decidí situarlas junto a la Fuente de la vida, combinando la propia fuente, con las ramas del fresno Yggdrasil, ya que ambos conceptos, se encuentran relacionados y participan de la idea del destino que tenía esta cultura. Empezando por la fuente de la vida y juventud, decidí darle a esta un aspecto orgánico, como hice con su representación en mi obra previa *La muerte del gigante*, tendría pues la forma de un corazón anatómico, ya que este es el motor del cuerpo y el órgano que le insufla vida, las arterias superiores se alzarán creando los chorros y cañerías de la fuente, en las que se entrelazan ramas y raíces del Yggdrasil.

En la parte central de dichas cañerías rodeadas de ramas, se encontrará una sogá, aludiendo al sacrificio que Odín tuvo que realizar para adquirir el conocimiento superior y las runas.

“Odín pasó varias noches suspendido de sus ramas: «A este árbol sacudido por el viento, herido por mi propia lanza, yo estuve nueve noches suspendido. Nadie me dio de comer. Nadie me dio de beber. Miré el abismo bajo mis pies y de repente vi las runas. Las cogí y, gimoteando de dolor, caí al suelo.»” (Bartolotti, 2011, p.105).³⁰

En la parte inferior de esta estructura, hundidas hasta la cintura, sitúo a las Nornas, reinterpretándolas como poderosas mujeres de físico vigoroso, guardianas de las runas y el destino de los hombres, aparecen acariciando la fuente, introduciendo sus manos en el corazón, jugando y empapándose de las aguas que de este brotan, casi danzando en ellas, posando con ligereza sobre afilados cristales azules, que se alzan desde las profundidades, presentando un contraste por el aspecto afilado y amenazante de sus estructuras, son un obstáculo para aquel que pretenda acercarse a sus aguas.

36. Las Parcas, tapiz flamenco, 1520.

37. Boceto de La fuente de la vida.

²⁹ Sturluson, S. (1230) Gylfaginning. En E. Bernárdez (Ed.). *Textos mitológicos de las Eddas*. Editorial Miraguano (1987).

³⁰ Bartolotti, A. (2011). El orden del mundo. Yggdrasil y los nueve mundos. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 104-106). Editorial Robinbook.



ASK Y HEMBLA.

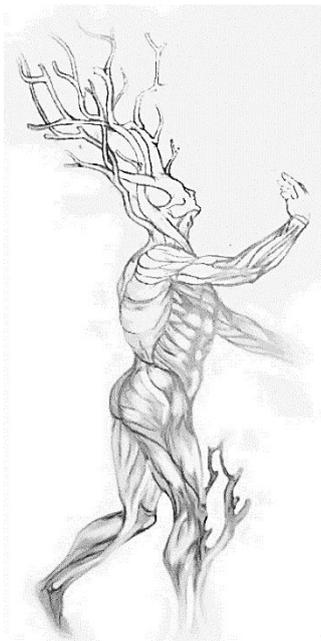
Los primeros humanos, fueron creados, según la leyenda, por Odín y sus hermanos a partir del tronco de dos árboles distintos, con un olmo se dio forma a la mujer, de nombre Embla, mientras que un fresno tallado dio lugar a la figura del varón, al que se denominó Ask, ambos son considerados análogos a Adán y Eva, los primero pobladores de la tierra según el catolicismo.³¹

Para representar estas dos figuras, he decidido centrarme en su metamorfosis, el momento en el que se desprendían, poco a poco, de su aspecto arbóreo y se transformaban en humanos, fusionando la anatomía muscular con el aspecto y patrones de los árboles, dotándolos de sistemas musculares completos que culminan en ramas, corteza y raíces.

El aspecto y posición de la musculatura de ambos personajes, se basa en una ilustración del anatomista Andreas Vesalio, una xilografía presente en su libro *De humani corporis fabrica*³² en su edición de 1543, una imagen que muestra a un ser humano descarnado, con su sistema muscular expuesto y dando un paso hacia adelante mientras contempla sus brazos, empleando el aspecto de esta ilustración en mi obra, para dar la idea de los primeros andares de un humano en pleno proceso de crecimiento y formación.

Ask y Embla, situados a los lados de Odín, dirigen estos primeros pasos hacia la deidad padre, ambos tienen un cuervo posándose sobre uno de sus brazos contemplándolos de cerca, en alusión a los míticos Hugin y Mugin, por su traducción al castellano, Espíritu y Memoria, las aves que parten para vigilar a la humanidad y luego regresan a los hombros del dios.

“Sus cuervos Hugin y Munin recorren el mundo, vuelven a posarse en sus hombros y le relatan lo que han visto y oído” (Bartolotti, 2011, p.168).³³



38. Ilustración del libro *De humani corporis fabrica*, por Andrea Vesalio.

39. Boceto de Ask.

³¹ Información sacada del libro *Atlas histórico de la Edad Media*, de Ana Echevarria. P. 92.

³² Información sacada https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022007000400026

³³ Bartolotti, A. (2011). Cuervo. En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 168). Editorial Robinbook.

4. OBRA

La obra, titulada *Semilla*, se realiza en acrílico sobre una tabla con bastidor de dimensiones 160 x 80cm.



40. Obra principal,
Semilla.



41. División por niveles de Tabla izquierda del Jardín de las delicias.

42. División por niveles de la obra Semilla.

4.1. DISPOSICIÓN DE LA ESCENA

Como ya he dicho con anterioridad, mi pintura tiene por referente al Bosco, concretamente está basada en la tabla izquierda del tríptico *El Jardín de las delicias*, que plasma la creación del mundo y el origen del ser humano.

Por tanto, presenta parte de la estructura y composición de esta obra, de igual forma, muchos de los protagonistas de la escena, están posicionados en el mismo lugar donde el Bosco plasmó a sus análogos bíblicos.

Para situarlos, se realizó una división horizontal por niveles, resultando posible dividir la imagen en cuatro planos de alturas diferentes, los cuales poseen un contenido específico tal, que permite su división por escenas, con narrativas independientes que se articulan en etapas o secciones de un único relato conjunto.

A pesar de la división horizontal en niveles, tiene lugar diversas interconexiones, al sobrepasar elementos su propio espacio e invadir el nivel superior.





Situando la primera en la parte superior de la obra, encontramos los restos del fallecido gigante Ymir, dos secciones de su cuerpo en los laterales y los huesos del brazo en la parte central, formando estos la letra Y, son estructuras orgánicas, cuya posición se basa en las construcciones naturalistas, que el Bosco plasmó alzándose hacia el firmamento en su obra original.

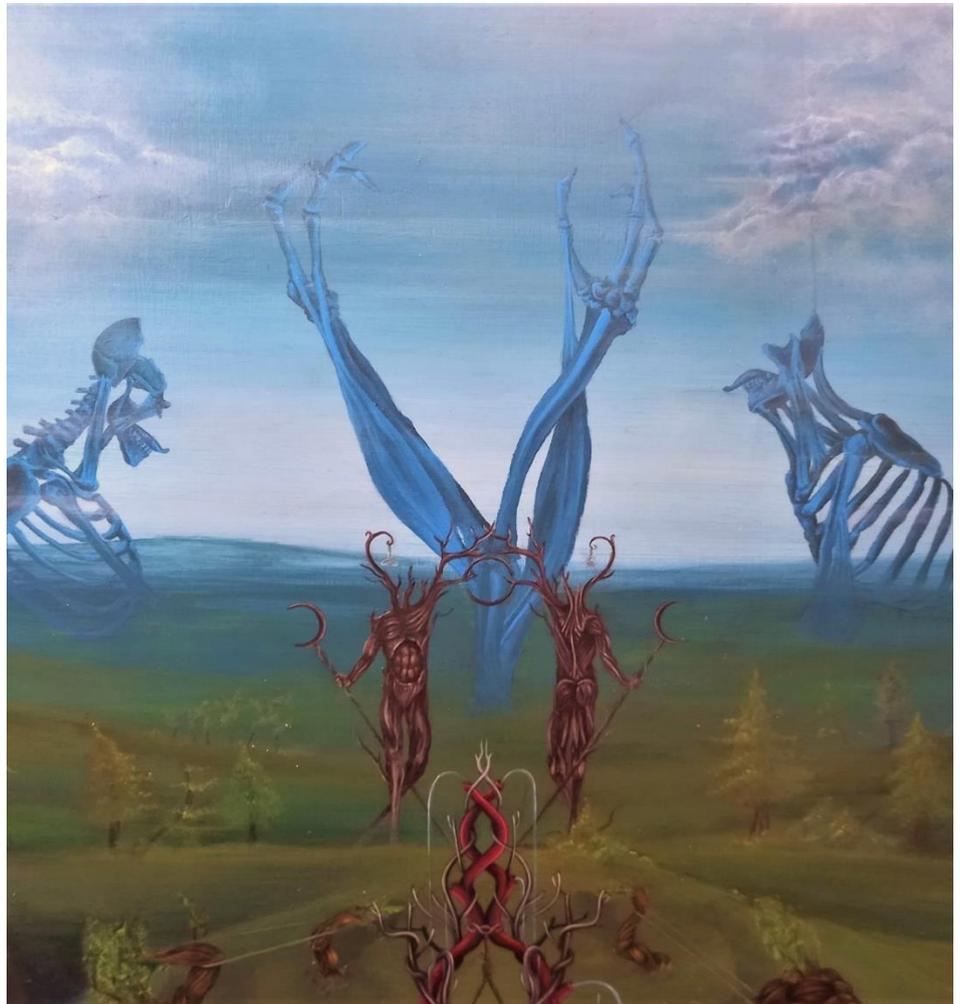
En el segundo nivel, aparece en su parte izquierda la mano del dios Tyr portando una calavera, en la zona central, se alza la figura de dos gigantes o Jöttunn de madera, portadores del símbolo de la *Triple Diosa* y bajo estos, otros dos cerca de las orillas del lago, arrastrados hacia arriba por brazos que salen del suelo.



43. Mano de Tyr. Detalle de la obra *Semilla*.

44. Jöttunn. Detalle de la obra *Semilla*.

45. Primer y segundo nivel. Detalle de la obra *Semilla*.



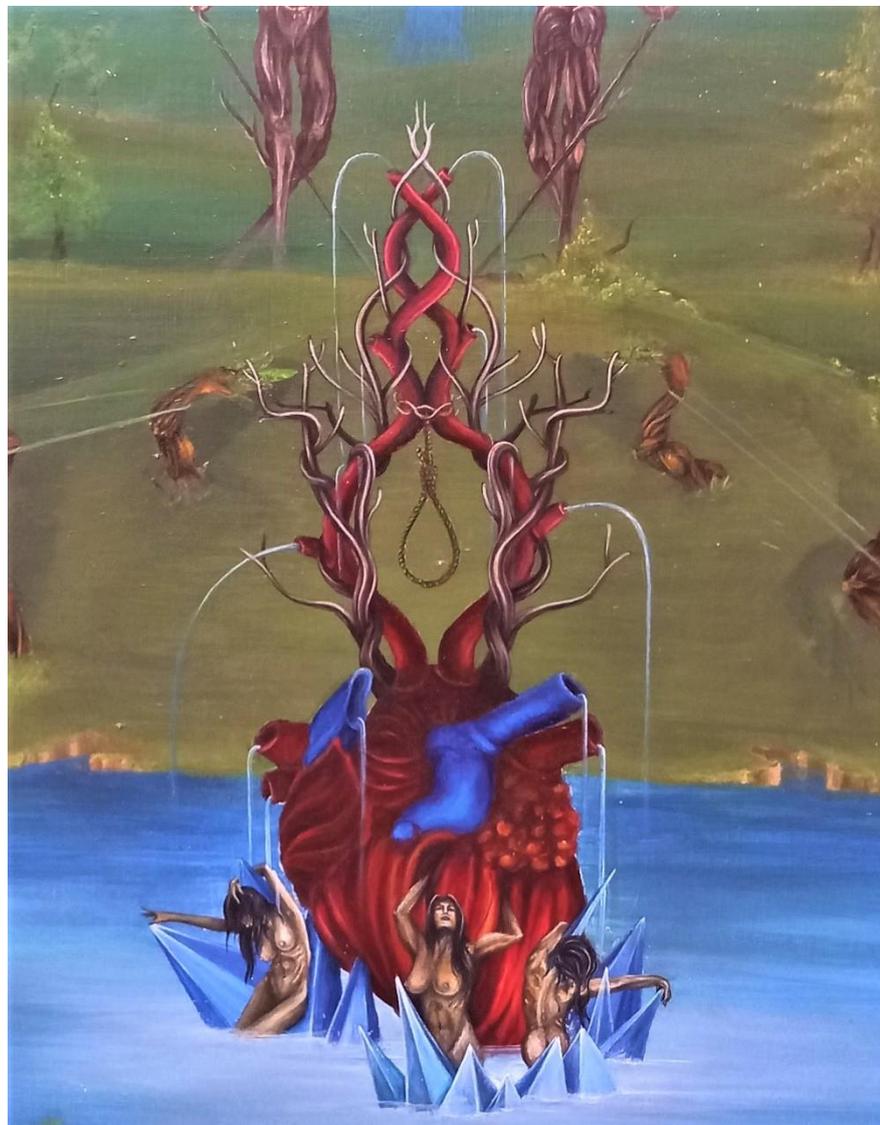


46. Fuente de la vida. Detalle de la obra Semilla.

47. Cabeza de Mimir. Detalle de la obra Semilla.

En un tercer nivel, ocupando el mismo lugar donde el Bosco pintó *La fuente de la vida*, en *Semilla* encontramos mi particular visión de esta misma y en ella, la figura de las tres Nornas, hundidas hasta la cintura en las aguas. Situando estos elementos en la parte central de la obra, de igual forma que sucedía con la pintura original.

A la derecha del plano, donde El Bosco pintó sobre una roca con perfil humanoide el *Árbol del conocimiento*³⁴, yo he situado la cabeza del gigante sabio Mimir, en la cual se alza otra figura arbórea con una lechuza en su extremo superior, creando un paralelismo entre el *Árbol del conocimiento* pintado por el alemán y el gigante portador y guardián del saber, posicionando ambos en el mismo lugar.



³⁴ Información sacada del libro *Hieronymus Bosch*, de E. Sischer.



El cuarto y último nivel se encuentra en la mitad inferior de la composición, en el centro de la escena el Bosco situó a Dios, con Adán y Eva en los laterales, en su lugar, en mi versión ocupando este mismo espacio, aparecerá la figura de Odín y a cada lado de él estarán los primeros pobladores de la tierra nórdica, Ask y Embla.

Tras ellos se encuentra un conjunto de arboles y arbustos con un aspecto más sombrío y oscuro, donde se alzan pequeñas estructuras de piedra, que también estarán presentes en posiciones más adelantadas, pero que en esta ubicación recrean el aspecto de un cementerio natural, haciendo las veces de lapidas.

Dicha escena, simboliza las muertes presagiadas de los dioses, durante las visiones del *Ragnarock* que atormentan a Odín, por ello se encuentran justo detrás de él.



48. Odín. Detalle de la obra Semilla.

49. Embla. Detalle de la obra Semilla.

50. Cuarto nivel. Detalle de la obra Semilla.





51. Freya. Detalle de la obra Semilla.



52. Frigg. Detalle de la obra Semilla.

53. Manzana de Idun. Detalle de la obra Semilla.



Más adelante, en la mitad inferior del plano, encontramos a Freya en la parte izquierda y justo en frente de la misma la figura de la diosa Frigg, ambas reconocibles por los animales y elementos iconográficos que las acompañan. Frigg está situada recostada sobre una roca y rodeada por un pequeño lago fantástico de aguas blancas, en contraposición con el estanque oscuro y lúgubre que el Bosco pintó en este mismo lugar, simbolizando los pecados que finalmente condenarían a la humanidad, por ello, creando un paralelismo con esta imagen, represento el instante en que Frigg, para proteger a su hijo Baldur de un terrible destino, hizo prometer a todas las criaturas del mundo que jamás lo dañarían, a todas menos al muérdago, encontrando pues, una rama de este en la parte central e inferior de la obra, dándole un papel importante a la vez que ocultándola por su posición, ya que resultará finalmente el arma que termine con la vida del hijo de la diosa, dando comienzo a los acontecimientos que desencadenarían el *Ragnarok* y con él, la muerte de gran parte de los dioses, incluido el propio Odín.

En este mismo plano se pueden apreciar tres manzanas amarillas, situadas cerca de cada dios, estas son las *Manzanas de Idun*, “Manzanas de oro que rejuvenecen a los dioses cuando sienten que envejecen. Gracias a las manzanas de Idun, conservan la fuerza de la juventud que les va a hacer buena falta cuando llegue el momento del *Ragnarok*.” (Bartolotti, 2011, p.120).³⁵

³⁵ Bartolotti, A. (2011). Las diosas. Idun En L. Estany (Ed.), *Mitología celta y nórdica*. (pp. 168). Editorial Robinbook.



54. *El enigma sin fin*, por Salvador Dalí, 1938.

55. *Rostro paranoico*, por Salvador Dalí, 1935.

56. *Pareidolia silueta de la obra Semilla*.

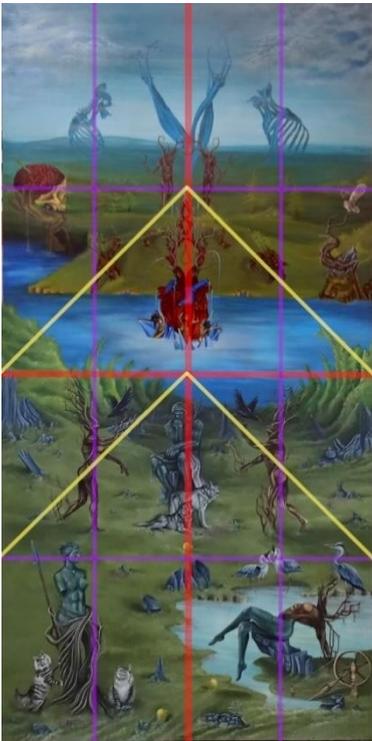
Oculto a simple vista y ocupando casi el cuadro al completo, en un quinto plano, hay un personaje que observa de frente a espectador, una entidad que representa a la obra en sí misma, una criatura con vida propia, una creación de la creación que pretende hacer visible el alma de la pintura.

Una pareidolia compuesta por las figuras humanoides de madera, que juntas generan la silueta de un ser humano, la fuente de la vida, con aspecto de corazón, coincide por su ubicación con la posición anatómica que ocupa dentro del cuerpo humano.

Creando un efecto, que bebe directamente de la técnica empleada en ciertas obras del surrealista español Salvador Dalí, tomando como ejemplo *El enigma sin fin* (1938) o *Rostro paranoico* (1935), donde el propio paisaje esconde rostros y formas ocultas, fruto de una coincidencia buscada de sus formas³⁶.



³⁶ Información sacada de, <https://carmenpinedoherrero.blogspot.com/2015/05/el-rostro-del-paisaje.html>



57. Líneas estructurales de la obra *Semilla*.

4.2 ESTRUCTURA DE LA COMPOSICIÓN

Compositivamente, la obra referente está ordenada entorno a un eje de simetría³⁷, aspecto que reflejo y potencio en mi particular visión nórdica de este cuadro. Replicando esta estructura a la hora de situar los personajes en cada plano, mi pintura presenta una fuerte simetría, dividiendo verticalmente la tabla encontramos que las partes resultantes tienen la misma cantidad de elementos y prácticamente en la misma posición, presentando un gran equilibrio en su composición, donde ningún personaje destaca de sobre manera, sino que funcionan y se articulan armónicamente, para dar la sensación de una pieza ordenada y estable, pese a la cantidad de elementos que esta posee.

Esto es comprobable, al realizar sucesivas subdivisiones, con líneas tanto verticales como horizontales, observando que los elementos de la composición coinciden incluso en las diagonales. Estos se ordenan dentro de una ligera jerarquía, donde los más importantes ocupan posiciones próximas al centro y el eje de simetría, reservando los extremos para las imágenes de menor peso e importancia.

Pese a la estabilidad dada por una estructura simetría, así como el equilibrio entre la elevación que ofrece su marcada verticalidad con el reposo y seguridad de los planos horizontales, se aprecia cierto dinamismo en la composición, otorgado sobre todo por los ritmos y diagonales de muchos elementos de la imagen, tal es el caso de Ask y Embla en la parte próxima al centro o el contraste entre la postura hierática de Freya y el movimiento de Frigg, en la parte inferior del cuadro.

Observando más dinamismo en la mitad superior de la obra, donde la posición de sus elementos genera una mayor diagonal y profundidad, dada sobre todo por su proximidad a la línea de horizonte y la acción de los gigantes, al ser arrastrados por los brazos hacia atrás, potenciando el movimiento de la escena en contraste con lo estático de los demás elementos.

Hablando de la línea de horizonte, esta imita la perspectiva empleada por el Bosco en su obra original³⁸, situándola en la parte superior de la pieza, creando así, una perspectiva general elevada de la obra, que permite por su inclinación y pendiente una mayor visión descriptiva, donde se aprecia con total claridad las figuras de la composición al no superponerse estas unas con otras, evitando así una pérdida de información.

³⁷ Información sacada del libro *Hieronymus Bosch*, de E. Sischer.

³⁸ Información sacada de <https://es.slideshare.net/universidadpopularc3c/estudio-del-jardn-de-las-delicias-de-el-bosco-parte-6-ordenacin-composicin-simbologa-interpretaciones>



58. El carro de heno, por el Bosco.

4.3 COLOR

Elemento clave de la composición, el correcto uso del mimo es un factor presente desde el momento en el que se empieza la obra.

En la pintura del Bosco, el color se emplea como limitador de la escena y mecanismo a su vez para generar profundidad, predominando los tonos verdes y azules durante toda la pintura y haciendo uso del rojo, para remarcar elementos sagrados y destacarlos del resto de imágenes en la escena. Tal es el caso de los ropajes de Dios y *La Fuente de la Vida* en la obra del alemán; echo que se repite como tributo en mi reinterpretación de su pintura, tanto en mi *Fuente de la vida* como, sutilmente, en las telas que Odín porta sobre sus piernas, que imitan el color rosado de los ropajes que la deidad bíblica representada por el Bosco vestía.

De igual forma, en mi obra los colores predominantes son el verde y el azul, añadiendo tonos marrones y tierra para destacar los personajes sobre la escena, recuperando el uso atmosférico del azul en planos lejanos, como medio para generar profundidad, siendo esto apreciable en la parte superior tanto de mi obra como en la del Bosco, método conocido como perspectiva aérea o atmosférica, sistema con el que se consigue una sensación de profundidad en una pintura, imitando los efectos del espacio que hace que los objetos se vean pálidos, azules y brumosos³⁹. Método empleado por el pintor holandés en un gran número de sus obras, como es el caso de *EL carro de heno*.⁴⁰

En la mitad inferior de mi pintura, predominan los verdes, tanto del paisaje, como de los fragmentos de escultura que dan forma a los dioses, siendo estos una mezcla entre dicho color y los azules empleados en demás partes de la obra, imitando el aspecto de las esculturas metálicas, que son realizadas con una capa de bronce sobre fundición en frío de cobre, estas con el óxido y pasar del tiempo, adquieren ese enigmático y característico color verde⁴¹.

De igual manera, una versión oscurecida del azul empleado para el cielo y agua, da color a las rocas que se encuentran esparcidas por toda la mitad inferior del jardín, como método para integrar los tonos verdes y vivos del césped, relacionándolos con los azules del agua y la atmosfera superior, potenciando la armonía cromática total de la composición.

³⁹ Información sacada de <https://evangogh.org/tecnicas-de-pintura/perspectiva-aerea/>

⁴⁰ Información sacada del libro *Hieronymus Bosch*, de E. Sischer.

⁴¹ Información sacada de <https://www.revistadearte.com/2007/11/27/el-bronce-y-sus-secretos/>

5. CONCLUSIONES

Este proyecto es un antes y un después dentro de mi carrera como artista, es el resultado de todo el conocimiento adquirido durante estos años de formación universitaria, un proceso de aprendizaje y enriquecimiento personal, que me ha puesto en marcha dentro de un camino en el que solo he dado mis primeros pasos.

La obra en sí misma lleva en mi cabeza desde mucho antes de empezar los estudios artísticos, siempre me ha fascinado la forma en la que el Bosco veía el mundo, su simbología y como era capaz de crear un universo tan vivo y personal que parecía despegar de lo terrenal. Por desgracia para mí, era imposible aproximarme siquiera a un lenguaje artístico tan poderoso, lo que me motivó a empezar los estudios practicando día y noche para conseguir imitar su forma de ver el mundo, teniendo así, como meta principal lograr copiar la técnica de este gran artista. Pero estaba equivocado en mi premisa y la carrera así me lo hizo ver, con ella entendí que no debo mirar a través de los ojos de otro, sino de los míos, buscar un estilo personal y no copiar el de mis ídolos. Con cada asignatura iba moldeando mi arte, mi gusto por la anatomía humana y la belleza de sus formas, mi tendencia constante al surrealismo e hibridación de elementos naturales, mi obsesión por crear composiciones complejas y repletas de elementos, son solo algunos aspectos, que poco a poco, fueron despertando con cada curso superado, llegando finalmente a este proyecto, donde todo lo anterior se combina para rendir tributo al genio holandés que me motivó para ser artista.

Considero, que todos los objetivos planteados con este trabajo han sido alcanzados, he logrado plasmar mi visión personal de los mitos y leyendas nórdicas en los que tantas noches he pasado indagando, durante el tiempo que he estado trabajando en esta obra, algunas historias y símbolos han arraigado tan dentro de mí, que han terminado plasmados de forma indeleble en la piel. De igual forma, aunque considero *Semilla* una obra actualmente terminada, esta formará parte de un tríptico similar a la obra completa del *Jardín de las delicias*, siendo este un proyecto que dará comienzo cuando alcance mi madurez total como artista.

Resumiendo, esta obra pone fin a mi etapa de estudiante, preparándome para un futuro, que al contrario que a Odín no me obsesiona, sea lo que sea, que deparen las Nornas, pienso seguir pintando en mi estudio y creciendo día a día como artista para cumplir mi destino.

6. REFERENCIAS

LIBROS

ECHEVARRIA, ANA. *Atlas histórico de la Edad Media*. Editorial Universitaria Ramón Areces, 2013.

SISCHER, E. *Hieronymus Bosch*. Editorial Taschen, 2014.

BARTOLOTTI, A. *Mitología celta y nórdica*. Editorial Robinbook, 2011.

STURLUSON, S. *Textos mitológicos de las Eddas*. Editorial Miraguano, 1987.

HERNÁNDEZ, I. *Mitología Nórdica*. Editorial Verbum, 2020.

WHITTOCK, M Y WHITTOCK, H. *Mitos y leyendas nórdicos: Relatos de dioses y héroes*. Editorial Edaf. 2017.

GONZÁLEZ-WIPPLER, M. *Luna, luna: magia, poder y seducción*. Editorial Llewellyn, 2004.

WEBGRAFÍA

<http://artegumiel.blogspot.com/2016/10/grecia-21-venus-de-milo.html>

<https://www.louvre.fr/es/explora/el-palacio/un-ideal-de-belleza-griega>

<https://rutacultural.com/vanitas-vanitatis-arte/>

<https://allyouneedisbiology.wordpress.com/2015/04/06/rapaces-nocturnas-lechuza/>

https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0717-95022007000400026

<https://es.slideshare.net/universidadpopularc3c/estudio-del-jardn-de-las-delicias-de-el-bosco-parte-6-ordenacin-composicin-simbologa-interpretaciones>

<https://evangogh.org/tecnicas-de-pintura/perspectiva-aerea/>

<https://www.revistadearte.com/2007/11/27/el-bronce-y-sus-secretos/>

<https://carmenpinedoherrero.blogspot.com/2015/05/el-rostro-del-paisaje.html>

<https://www.wordproject.org/bibles/sp/01/3.htm>

<https://lafreshgallery.com/artista/juan-gatti/5>

<https://www.nunziopaci.it/p/bio.html>

7.ÍNDICE DE IMÁGENES.

1. Barco vikingo conocido como Langskip	5
2. Tabla izquierda del Jardín de las delicias, Creación, por el Bosco.	8
3. Obra sin título de Juan Gatti.	9
4. El viento que esculpe tus venas, por Nunzio Paci. 2014	9
5. Codex Regius, manuscrito islandés de poemas paganos.	10
6. Ymir, ilustración del libro Mitos Nórdicos, por Santi Arcas.	10
7. Portada del cómic Last days of Loki, por Lee Garbet.	11
8. Ilustración en grabado de Loki, por Carl Emil Doepler, 1887.	11
9. Cartel promocional de la película Thor, dirigida por Kennet Branagh	11
10. Esqueleto. Detalle de la obra, La muerte del gigante	12
11. Luna y ojo. Detalle de la obra, La muerte del gigante	12
12. Obra La muerte del gigante	12
13. Drago canario antropomórfico. Detalle de la obra, Triple Diosa.	13
14. Árbol antropomórfico. Detalle de la obra, Triple Diosa.	13
15. Obra Triple Diosa.	13
16. Rueda y muérdago. Detalle de la obra, Frigg.	14
17. Llaves y garzas reales. Detalle de la obra, Frigg.	14
18. Obra Frigg.	14
19. Búho. Detalle de la obra, Mimir.	15
20. Búho y torso. Detalle de la obra, Mimir.	15
21. Obra Mimir.	15
22. Ilustración Odín con sus lobos y cuervos, 1874.	17
23. El Pensador, por Auguste Rodin.	17
24. Boceto del dios Odín	17
25. Boceto de la diosa Frigg.	18
26. Boceto de la diosa Freya.	18
27. Boceto de la mano de Tyr.	19
28. In ómnibus operibus, por Juan de Juanes, S. XVI.	19
29. Tyr sacrifica su brazo a Fenrir, por John Bauner, 1911.	19
30. Boceto de los Jötunn en paralelo.	20
31. Boceto del Jötunn individual.	20
32. Odín encontrando el cuerpo de Mimir, S.XIX.	21
33. Boceto de la cabeza de Mimir	21
34. Ilustración de La muerte de Ymir.	22

35. Boceto del brazo de Ymir.	22
36. Las Parcas, tapiz flamenco, 1520.	23
37. Boceto de La fuente de la vida.	23
38. Ilustración del libro De humani corporis fabrica, por Andrea Vesalio.	24
39. Boceto de Ask.	24
40. Obra principal, Semilla.	25
41. División por niveles de Tabla izquierda del Jardín de las delicias.	26
42. División por niveles de la obra Semilla.	26
43. Mano de Tyr. Detalle de la obra Semilla.	27
44. Jöttunn. Detalle de la obra Semilla.	27
45. Primer y segundo nivel. Detalle de la obra Semilla.	27
46. Cabeza de Mimir. Detalle de la obra Semilla.	28
47. Fuente de la vida. Detalle de la obra Semilla.	28
48. Odín. Detalle de la obra Semilla.	29
49. Embla. Detalle de la obra Semilla.	29
50. Cuarto nivel. Detalle de la obra Semilla.	29
51. Freya. Detalle de la obra Semilla.	30
52. Frigg. Detalle de la obra Semilla.	30
53. Manzana de Idum. Detalle de la obra Semilla.	30
54. El enigma sin fin, por Salvador Dalí, 1938.	31
55. Rostro paranoico, por Salvador Dalí, 1935.	31
56. Pareidolia silueta de la obra Semilla.	31
57. Líneas estructurales de la obra Semilla.	32
58. El carro de heno, por el Bosco.	33