

# TFG

---

## MUERTE Y RELIGIÓN

UN ACERCAMIENTO PLÁSTICO A LOS SÍMBOLOS RELIGIOSOS Y  
DEIDADES DE LA DEFUNCIÓN

Presentado por Antonio Escribano Zurita

Tutor: Roberto Vicente Giménez Morell

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



Fig. 1, *Sin título*,  
Zdzisław Beksiński Fecha  
desconocida

## RESUMEN

Desde sus orígenes, el ser humano ha necesitado dar explicación a los fenómenos naturales que suceden a su alrededor; para esto, hemos creado significado a nuestras vidas.

Como especie, hemos evolucionado mucho a lo largo de milenios, a nivel tecnológico, social y cultural; esto nos ha permitido dar explicaciones empíricas a numerosos fenómenos a los que nos hemos enfrentado, con una excepción de la que aún no tenemos ninguna pista: la muerte.

Sabemos que es absoluta, y que hemos de afrontarla sin excepción, pero desconocer qué sucede después inquieta a nuestra especie desde tiempos inmemoriales. Así pues, planteo mi proyecto como una serie de ilustraciones en A4, en blanco y negro con técnica mixta, en las que represento distintas entidades en las que diferentes culturas encarnan a la muerte mediante sus mitos e historias, atendiendo a la simbología que distintas comunidades espirituales han otorgado a sus dioses o entidades relacionadas con la muerte.

Se trata de una serie de siete láminas de distintas religiones: el cristianismo con Jesucristo y judaísmo con Abadón, el ángel de la destrucción; islam, con representación de Munkar y Nakir, la griega, con el dios Hades, la egipcia, con Anubis, guardián de la tumba y dios de los muertos y la sepultura; por último, la sintoísta, con Izanami, diosa de la muerte y la creación. Por último, en el hinduismo, el dios Iama, dios de los muertos, la muerte y guardián del inframundo.

**Palabras clave:** cultura, antropología, religión, muerte, simbología, ilustración.

## SUMMARY

*Since its origins, man has needed to explain the natural phenomena that happen around him; for this, we have created meaning to our lives. As a species, we have evolved a lot over millennia, at a technological, social and cultural level; this has allowed us to give empirical explanations to numerous*

*phenomena that we have faced, with the exception of which we still have no clue: death.*

*We know that it is absolute, and that we have to face it without exception, but not knowing what happens next worries our species since time immemorial. I therefore propose my project as a series of illustrations in A4, in black and white with mixed media, in which I represent different entities in which different cultures embody death through its myths and stories, in keeping with the symbology that different spiritual communities have bestowed on their gods or death-related entities.*

*It is a series of seven plates of different religions: Christianity with Jesus Christ and Judaism with Abaddon, the angel of destruction; Islam, with representation of Munkar and Nakir, the Greek, with the god Hades, the Egyptian, with Anubis, Guardian of the tomb and god of the dead and the burial; finally, the Shinto, with Izanami, goddess of death and creation. Finally, in Hinduism, the god Iama, god of the dead, death and guardian of the underworld.*

**Key words:** *culture, anthropology, religion, death, symbology, illustration.*

# ÍNDICE

1. INTRODUCCIÓN P. 5
2. OBJETIVOS P. 5
3. METODOLOGÍA P. 6
  - 3.1 Cronograma P. 6
  - 3.2 Mapa conceptual P. 6
4. CONCEPTUALIZACIÓN P. 7
  - 4.1 Contextualización P.7
  - 4.2 Judaísmo P.9
  - 4.3 Islam P.11
  - 4.4 Cristianismo P.12
  - 4.5 Sintoísmo P.13
  - 4.6 Hinduismo P.16
  - 4.7 Antigua religión griega P.17
  - 4.8 Antigua religión egipcia P.18
5. REFERENTES P. 20
  - 5.1 *Hades*, Supergiant Games P.21
  - 5.2 *Hellboy*, Mike Mignola P.22
  - 5.3 Hirohiko Araki P.23
  - 5.4 Zdzisław Beksiński P. 24
6. PROCESO CREATIVO P. 25
7. LAS OBRAS P.26
  - 7.1 Abadón P. 27
  - 7.2 Munkar y Nakir P. 28
  - 7.3 Jesucristo P. 28
  - 7.4 Izanami P. 30
  - 7.5 Iama P. 31
  - 7.6 Hades P. 31
  - 7.7 Anubis P. 32
8. CONCLUSIONES P. 34
9. REFERENCIAS P.35
10. ÍNDICE DE IMÁGENES P.39
11. ANEXOS P.40
  - 11.1 Primeros bocetos P. 40
  - 11.2 Bocetos finales P. 46
  - 11.3 Ilustraciones finales P. 53

# 1. INTRODUCCIÓN

A lo largo y ancho del mundo, el ser humano siempre ha sentido una insaciable curiosidad por su entorno y los fenómenos que en éste suceden. El más misterioso de estos fenómenos es la muerte: biológicamente, el fin del ciclo vital de todo ser vivo; espiritualmente, una incógnita que atormenta a la humanidad.

Con este proyecto, he abordado el enfoque que se le da a este suceso por parte de la espiritualidad de distintas culturas a lo largo de los siglos; he investigado acerca de los mitos, leyendas y enseñanzas de las religiones seleccionadas, apreciando las diferentes formas que cada una tiene de explicar y afrontar la muerte, así como la simbología que éstas otorgan a sus distintas deidades y entidades relacionadas con lo fúnebre.

Además, he sopesado y reflexionado acerca del fin espiritual de estas religiones, observando las similitudes entre ellas a la hora de dar explicaciones a lo que nos aguarda tras la muerte, el juicio divino y la dualidad entre paraíso e inframundo, recompensa o castigo otorgados con imparcialidad por una fuerza superior.

Para la representación plástica, he empleado la información recopilada acerca de estas religiones y sus deidades para realizar ilustraciones en formato A4, utilizando técnica mixta de carboncillo y tinta e implementando distintos símbolos y elementos característicos de estas entidades.

Para ello, en primer lugar, llevé a cabo la investigación teórica de estas religiones; después, hice bocetos diseñando a las deidades representadas, para finalmente plasmarlas en las ilustraciones definitivas.

## 2. OBJETIVOS

- Lograr ilustraciones de distintas deidades y entidades relacionadas con la muerte en diferentes culturas y religiones.
- Conseguir información acerca de estas comunidades espirituales.
- Comprender la información recopilada para posteriormente aplicarla al proyecto.

- Estudiar mitos y leyendas relacionadas con la muerte, así como la simbología que era empleada para representar a las distintas entidades.
- Plasmar el conocimiento adquirido en las obras plásticas del proyecto.
- Mejorar mis capacidades de redacción mediante la elaboración de la parte teórica de este proyecto.
- Mejorar mis habilidades artísticas gracias al desarrollo y elaboración de las ilustraciones.
- Combinar con éxito y de manera coherente y atractiva distintas técnicas aprendidas durante el Grado.

### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 CRONOGRAMA

Mes/tarea	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul
Documentación							
Bocetos							
Pruebas de técnica							
Bocetos finales							
Ilustraciones							
Memoria							
Revisión							

Fig. 2, Cronograma del proyecto

#### 3.2 MAPA CONCEPTUAL

A la hora de producir mis obras, sigo un planteamiento por pasos para realizarlas: en primer lugar, documentación si fuese necesaria acerca del correspondiente campo teórico; a continuación, llevo a cabo un *brainstorming* para buscar y encontrar las ideas que quiero

plasmarse; después, con la idea seleccionada, reviso mis referentes en busca de inspiración para realizar la parte plástica.

Entonces, comienzo los bocetos con pruebas de distintas composiciones y poses de los personajes que puedan aparecer en la ilustración, y a raíz de eso hacer los bocetos finales con lápiz y entintado básico de línea.

Una vez en las ilustraciones finales, mi proceso es: primero lápiz, después tinta para la línea y la trama, tras lo cual implemento algún color en acuarela si lo hubiera; después, mancha a carboncillo y, para terminar, limpiar con gamuza las zonas de más luz.

## 4. CONCEPTUALIZACIÓN

### 4.1 CONTEXTUALIZACIÓN

Ante la debilidad y fragilidad del ser humano frente a la crueldad imparables de la naturaleza hay que encontrar una defensa, un refugio para no sentirse desamparados; con este fin, surgió el impulso de humanizar a la naturaleza, para sentir que es posible negociar con ella y llegar a algún tipo de acuerdo para estar en paz. Desde este punto de vista, la religión es un constructo de quien no puede afrontar la cruda realidad que es la naturaleza.

Una persona creyente vive tomando como real esa proyección de consuelo, esa ilusión artificial creada por nosotros mismos, engañándose frente a las realidades del mundo.

Todo esto es referente a las religiones y dogmas más recientes, ya que no perduran pruebas palpables de los distintos materiales, ritos o creencias religiosos de los que nuestros antepasados más antiguos hacían uso; al igual que de la veneración a un dios o el miedo a lo desconocido, un rito chamánico o una danza ritual no dejan pruebas empíricas que nos permitan comprender el primer origen real de la religión, ya que el uso de estos métodos o las ofrendas que pudieran realizar no han perdurado hasta nuestros días; lo que es totalmente plausible y probable, es que estas religiones primitivas tuvieran su origen en el miedo a lo desconocido, y a la necesidad inherente del ser humano de dar explicación a todo aquello que no comprende y/o es incapaz de dominar.

Pese a la inmensa variedad de formas en las que la humanidad ha enfocado las distintas religiones y las diversas maneras de afrontar la muerte, es remarcable el hecho de que la mayoría de ellas, sobre todo las más modernas, han llegado a la conclusión de la existencia del espíritu o alma: una entidad incorpórea, exclusiva casi siempre del ser humano, que perdure más allá de la muerte, que se someta a juicio por sus acciones en vida y sea recompensada o castigada en consecuencia.

Es entonces donde podemos contemplar la necesidad de nuestra especie de sentir que existe justicia y equilibrio, y el fuerte rechazo hacia aquello injusto y caótico; existen numerosos ejemplos de estos “juicios divinos” en religiones y culturas muy distintas, con culturas muy alejadas entre sí, como el dios hindú lama, quien sopesaba el karma, la fuerza espiritual que oscilaba dependiendo de las acciones del individuo y repercutía en el sino de su alma, o el propio cristianismo, que premia a los buenos practicantes con el paraíso y castiga a los impuros con el tormento eterno.

Sin embargo, las primeras etapas de las religiones más antiguas, occidentales u orientales no ofrecían ningún tipo de vida tras la muerte que mereciese la pena ser experimentada; esto puede tener una lectura referente a que la vida era más valiosa y digna de ser aprovechada, como era el caso de los griegos, en lugar de vivir con temor a represalias o esperando en vano una posible recompensa. “Cuanto mayor sea la claridad con que una religión *no* elabore la proyección imaginaria de un paraíso o un infierno de tipo compensatorio más allá de la muerte, con tanta mayor nitidez se plantea la cuestión de los valores” Bowker (1991); es decir, el punto de vista objetivo en cuanto a ética y moral se ve directamente afectado por la profundidad con la que una creencia espiritual defina sus recompensas y castigos, dejando de centrarse en vivir lo mejor posible en esta vida, en lugar de prever una hipotética experiencia *post mortem*.

En la mayoría de los casos, dioses de la muerte y en otros de los muertos, e incluso ambas labores a la vez, como es el caso de lama; sin embargo, estos dos cargos no tenían que ir necesariamente juntos; en la antigua religión griega, por ejemplo, si bien Hades era el dios de los muertos y señor del inframundo, el dios

de la muerte propiamente dicho era Tánatos, hijo de la encarnación de la noche, Nyx.

Por otro lado, encontramos a dioses o entidades que se encargan de realizar juicio divino a aquellos que perecen; de estos casos, los únicos que no ostentan el cargo de deidad son los ángeles islámicos Munkar y Nakir, quienes ponían a prueba la fe de los difuntos.

Por último, Abadón y Jesucristo, uno ángel y otro hijo de Dios, que si bien no son deidades ambos son considerados heraldos relacionados con la muerte en sus respectivas creencias: el primero, aquél que trae la destrucción y las plagas; el segundo, la encarnación de la esperanza en la vida eterna y la resurrección.

A continuación, elaboro cómo religiones de distintos tiempos y lugares han convivido con este tema, a través de sus prácticas religiosas, mitos y culturas.

## 4.2 JUDAÍSMO

Los antiguos judíos reconocieron la naturaleza de todos los dioses de otras naciones y tradiciones como propias de un dios único: Ywhn (Señor) o Yavé, del cual se desprende todo. El Génesis, texto que narra el origen de todas las cosas, relaciona la creación divina con la armonía, y todos los males que se encuentran en este mundo con las desobediencias originales; entre estos males, se encuentra la muerte.

En un principio, Yavé se arrepintió de haber creado al hombre y a las bestias, viendo la inmensa destrucción que podían llegar a causar, por lo que les otorgó a todos la capacidad y el destino último e inamovible de morir. Apreciamos que se trata de un Dios exigente, al que los mortales deben contentar para expiar los pecados originales.

La Torá, texto sagrado principal del judaísmo, es una guía para la vida, no para la muerte; es decir, se trata de unas enseñanzas que muestran cómo vivir el presente, y consideran la muerte como un fenómeno natural que, si bien es cierto que merece llorarse, no debe ser un dolor arrastrado de por vida; sin embargo, este mismo texto recoge la muerte como algo que puede ser trascendido de distintas formas: a través de tu descendencia, a través de la memoria y legado que dejas al mundo, por tu influencia y tus discípulos en vida,

e idealmente, o a través de la identificación con los elementos eternos del espíritu.

En esta religión se contempla la muerte como algo pacífico, un suceso que tarde o temprano ha de llegar a todos sin distinción. También es considerada como algo divino y, por ende, sagrado, por lo que no se permite autopsia ni cremación, siendo consideradas profanaciones del cuerpo del fallecido y siendo por tanto prácticas no toleradas.

En el judaísmo, vemos un entierro en mortajas blancas llamadas *tajrijim*; cada persona asistente al funeral aporta a la sepultura tres paladas de tierra, con la frase *Kir afar atá*: polvo eres y al polvo volverás, para enterrar al difunto con delicadeza y respeto. Tras el funeral se realiza la *Seudat Havrahá*, un festín de despedida en el que se consume comida redonda, como huevos duros, guisantes, o garbanzos, que simboliza el ciclo vida-muerte.

En las tumbas se depositan pequeñas piedras, en lugar de flores, ya que simbolizan lo duradero y lo perpetuo, al contrario de la volatilidad de las flores; la familia realiza el encendido de una llama que recuerde el alma del difunto, y los varones rasgan sus vestimentas por el fallecido, acto conocido como *keriá*.

En la misma Torá encontramos al ángel de la destrucción y la muerte, Abadón o Apollyon, cuyo nombre significa “destrucción”, y que es aquel que envía las plagas. Este mismo nombre hace referencia al infierno judío, o *Sheol*, y comúnmente aparecen juntos en los textos sagrados.

Encontramos en Abadón una figura un tanto ambigua, de forma que en ocasiones no queda claro su naturaleza de ángel frente a otra más demoníaca; esto es debido a su potestad sobre la destrucción, la anarquía y la muerte.



Fig. 3, *Christian's combat with Apollyon*, John Bunyan, s. XVII

### 4.3 ISLAM

Tras una profunda y larga meditación, Mahoma recibió de Alá, *el* Dios, la *iqra* o proclama, que acabaría transcribiéndose en el Corán, la colección de todas las proclamaciones que el profeta realizaría, según la religión islámica, canalizando directamente la voluntad y la palabra de Dios; también encontramos el *ahadith* o Hadith, una recopilación acerca de las obras y palabras del propio Mahoma y sus seguidores; sin embargo, este texto no puede superponerse ni contradecir al Corán, ya que éste último es *la* Palabra de Dios, el verdadero camino a seguir.

Así pues, entendemos que la percepción que el islam tiene de la muerte es dictada directamente por el Corán. Encontramos que la muerte pertenece a Dios y a su voluntad, al igual que todo lo demás, siempre creado por Alá. Por esto mismo ninguna muerte puede producirse sin que él así lo desee.

Desde que, al igual que en el cristianismo, Adán y Eva sucumbieran a la tentación producida por Shaitan, el demonio, mediante susurros o *wawasa*, Dios los condenaría.

Esto establece desde el principio la resurrección de los muertos y la vida tras la muerte, pero amenaza con una existencia miserable y una vuelta a la vida con los ojos cegados el día de la resurrección a aquellos que no sigan su *dhikr* (amonestación o recordatorio); de esta forma, deben utilizar su vida y su estancia en la tierra para volver al *dhikr*, mientras Iblis trata de corromper a los humanos y apartarlos de la voluntad de Dios y su lealtad hacia él, su *islam*. Aquellos corrompidos por Shaitan o Iblis llegarían tras la muerte a la Jahannam o gehena, con sus siete puertas; allí, la mayoría reciben castigo durante un año, aunque hay casos en los que se debe permanecer por toda la eternidad.

Los que valoran quién merece este destino son Munkar y Nakir: dos ángeles que juzgan a los muertos, sometiéndolos a tres preguntas: "¿quién es tu señor?", "¿quién es tu profeta?" y "¿cuál es tu religión?"; si el individuo da las respuestas correctas, encontrará una eternidad de felicidad; si, en cambio, falla al contestar, será castigado hasta el día del juicio final.



Fig. 4, *Representación de Munkar y Nakir*, autor desconocido, fecha desconocida

#### 4.4 CRISTIANISMO

En nuestro país, sociedad y cultura actual, la religión católica cristiana es la predominante y mayoritaria; es por esto que la mayoría de la población ha tenido una crianza basada en esta religión y sus enseñanzas, y el símbolo de Cristo es conocido por todos: una figura de pura bondad, hijo de Dios capaz de obrar milagros como curar a los enfermos o incluso intervenir en la propia muerte para revertirla.

Es por esto que el cristianismo tiene una concepción de la existencia dominada por la muerte de Jesús crucificado, y llevado al reino de Dios pese a ello. Aunque fuese el hijo de Dios, no fue hasta después de su muerte que se le reconoció como tal, ofreciendo como deseable el sufrimiento en pos de la excelencia espiritual.

La concepción de esta religión sobre la muerte queda domeñada por reconocer que nuestra muerte queda implicada en la del propio Jesucristo, quien afrontó el pecado original, siempre castigado con la muerte, y salvando a toda la humanidad de la misma, interpretado como una muerte fría y privada del retorno al paraíso, y en que si incluso el hijo amado de Dios sufrió tanto en vida, es lógico pensar que es algo que debe hacerse; la cruz en la que moriría Jesús simbolizaría más tarde la llave que abrió la puerta del perdón y la salvación, así como la expiación de los pecados. Tras morir en la cruz y pasados tres días, Jesucristo resucitó, para demostrar que era realmente hijo de Dios y que hasta la muerte puede ser sanada por el mismo.

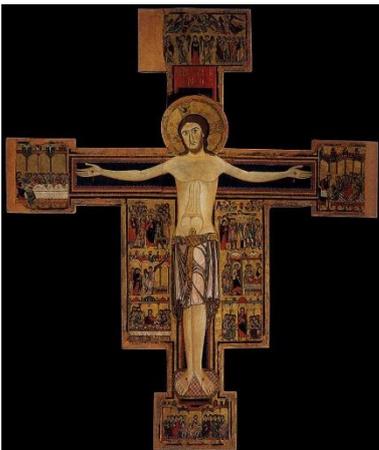


Fig. 5, *Cristo triunfante*, autor anónimo, s. XII

Su sangre fue derramada para la salvación de todos, estableciendo la Eucaristía como una celebración de unión entre los creyentes y Dios: en ella, se toma la sangre y cuerpo de Cristo como forma de purificar el alma y los pecados tras la confesión; sin embargo, no todo es esperanza en el cristianismo, ya que tu alma es juzgada al morir: si has obrado según las enseñanzas de la Biblia, has evitado el pecado y acatado la voluntad de Dios, alcanzarás el paraíso; en cambio, los pecadores e infieles están condenados al infierno hasta el Día del Juicio final.

Es por ello imposible en esta religión separar la muerte de la resurrección, y según está escrito en el último libro de la Biblia, el Apocalipsis, en el Día del Juicio Final se producirá la segunda llegada de Jesucristo, y toda la humanidad, vivos y muertos, serán sometidos al último juicio por sus obras, mientras los Jinetes del Apocalipsis, Guerra, Hambre, Muerte y Victoria cabalgan sobre la faz de la Tierra.

#### 4.5 SINTOÍSMO

La mitología y el folclore japonés tiene un inmenso número de dioses, tanto el cielo como en la tierra; esto puede resultar confuso, y más si a la intrincada red de relaciones, el elaborado código de conducta y las extrañas historia acerca de la magia de estas divinidades sumamos la mezcla surgida entre las primeras creencias de las tierras niponas con tradiciones chinas e hindúes, que llegaron al país en tiempos tan antiguos que incluso sus textos más longevos son producto de esta curiosa mezcla. Por eso mismo, “Si la cosa se pone confusa, es porque las historias en sí mismas son confusas” Clayton (2020).

La unión de religión y tradición indígena japonesas dan lugar al sintoísmo, cuya característica más destacable es la adoración a sus antepasados y a los *kami*, deidades naturales que residen en el archipiélago nipón. Estas entidades se encuentran en todos los aspectos de la naturaleza y la vida cotidiana, debido a la adoración del sintoísmo hacia el mundo natural como característica de la creación divina; tiempo atrás, estos dioses eran adorados en prácticamente cualquier sitio. En la actualidad, son venerados en los *jinja*, templos específicos para distintas deidades.

Los *kami* que asisten a los muertos, conocidos como *shinigami*, son considerados como terroríficos y feos; el sintoísmo contempla la naturaleza como algo caprichoso y lleno de peligros. Por esto, consideran que lo que otorga la vida y lo que se la lleva es lo mismo. Sin embargo, los *kami* no están pendientes de los humanos, y no existen para hacerles la vida más agradable ni sencilla. La religión sintoísta acepta la vida como algo dual, con sus pros y contras, sus momentos buenos y sus malos.

El texto religioso más importante de esta religión es el *Kojiki* o Registro de Asuntos Antiguos; recopilado en el siglo VIII, recoge las creencias espirituales que conforman el sintoísmo, como el origen de los emperadores o los mitos de la creación. El *Kojiki* se divide en tres secciones: *Katsumaki*, que contiene las historias de la Era de los Dioses, la creación del mundo y origen de Japón, *Nakatsumaki*, que empieza con la historia de Jimmu, primer emperador japonés y cuenta desde su conquista del archipiélago hasta el decimoquinto Emperador, Ojin; por último, el *Shimotsumaki*, que cuenta la limitada interacción entre el mundo terrenal y el espiritual.

De manera similar a como la biblia judeocristiana o las civilizaciones grecorromanas mezclaban estos dos mundos, el *Kojiki también* aleja a los dioses del contacto con los humanos cuanto más cerca de la historia registrada nos encontramos. Este texto narra una historia incierta, en la cual la mayoría de los estudiosos están de acuerdo en que gran parte de la misma se basa en la mitología china, que ofreció una enorme influencia en el origen de la cultura japonesa.

El texto comienza con la creación de siete diosas y dioses, entre los cuales cabe destacar a los hermanos Izanami e Izanagi, que crearon las islas y la tierra; se dice que se les otorgó una lanza divina que, al sumergir y levantar en el agua del mar, gotearon salmuera en el espacio primitivo previo a la tierra, hasta que crearon la primera isla, a la que llamaron Onogoro.



Fig. 6, *Izanagi to Izanami*, Eitaku Kobayashi, S.XIX

Tras la creación de islas y el resto de las cosas del mundo, Izanami dio a luz a Kagutsuchi, el dios del fuego; durante el parto sufrió tales quemaduras que acabaría falleciendo por ellas. Su hermano-esposo Izanagi la enterraría en el monte Hiba, desde el cual el espíritu de Izanami bajó al *Yomi-no-kuni*, traducido literalmente como Reino de los Muertos: el inframundo japonés.

Tras la muerte de su esposa, Izanagi quiso bajar al *Yomi-no-kuni* a buscarla; tras encontrar la puerta en el monte Hiba, el espíritu de Izanami se encontró con él; Izanagi le pidió volver con él para terminar la creación del mundo, pero ella contestó que ya que había comido alimentos de allí no podría marcharse; sin embargo, como había viajado hasta allí, Izanami trataría de hablar con el señor de ese mundo, y le pide que espere y sobre todo que no debe mirarla.

Tras un tiempo, el dios perdió la paciencia, y bajó al inframundo a buscarla con una antorcha; la encontró pudriéndose, plagada de gusanos y con ocho dioses del trueno colgando de su cuerpo. Izanagi huyó aterrizado, e Izanami envió a las brujas del inframundo que lo persiguieran debido a la vergüenza que le había traído por verla en ese estado; desde entonces, Izanami es considerada diosa de los muertos y del inframundo, el Yin y la oscuridad del mundo.



Fig. 7, *Yama*, autor desconocido, fecha desconocida

## 4.6 HINDUÍSMO

En el hinduismo encontramos como texto sagrado el *Bhagavad Gita* o Canción del Señor, compuesta por la *Smriti*, lo escuchado o transmitido desde el principio, y la *Shruti*, o lo recordado o basado en la memoria. En estos textos se encuentran las cuatro Vedas, los textos más antiguos del hinduismo en los que se basa su religión y creencias.

Encontramos una gran relevancia de la muerte en el *Bhagavad Gita*, ya que el *dharma* o realidad que trata está centrada en este tema. En la historia de la guerra de la familia Kaurava, Arjuna, hermano menor de Yudhishtira, eligió a Krishna en lugar de su ejército, mientras que el beligerante Duryodhana eligió lo opuesto. Al llegar el enfrentamiento, Arjuna se negó a combatir, ya que se encontró incapaz de matar a sus maestros ni a miembros de su familia.

Krishna, avatar del dios Vishnu, replicó que Arjuna estaba otorgando una falsa importancia a la muerte, ya que cualquier entidad en la creación es eterna, sin origen ni final, independientemente de su cuerpo; estas identidades encarnadas son la persona verdadera, por lo que no son afectadas por cualquier tipo de contratiempo terrenal: “Tal como una persona se despoja de sus vestiduras cuando éstas están desgastadas y se pone otras nuevas, así se despoja el yo encarnado de sus cuerpos viejos para ingresar en otros nuevos” (ii. 22 ss.)

Además, Krishna aportó tres argumentos más dirigidos al hermano menor: el primero, debido a que Arjuna es un guerrero, debe realizarse como el mismo, cumpliendo su *dharma* y evitando crear un desorden mayor en el orden de todas las cosas. Este cumplimiento, sin embargo, debe ser llevado a cabo con propiedad, voluntad e intención, y no dejándose llevar por impulsos.

El segundo argumento de la deidad encarnada es que “es precioso cultivar la acción acorde con el *dharma*, pero sin apego a las consecuencias ni preocupación por ellas”; es decir, lo correcto es actuar conforme a tu propia realidad, pero no preocuparse demasiado por las consecuencias de esos actos, ya que si los llevas a cabo con propiedad, voluntad e intención siempre serán apropiados.

El tercer argumento es que el objetivo real y último debe ser conseguir un desapego tal de las apariencias del mundo terrenal que el *yo* se desligue de este mundo, o del de más allá por su deseo de las cosas, materiales o espirituales, dentro del mundo de las apariencias; así pues, encontramos un *yo* eterno e inmortal, que pese a renacer constantemente nunca lo hace en una forma permanente.

El dios de la muerte, juez de los espíritus y guardián del inframundo es Iama o Yama, primer ser que murió según el *Áthrava-veda*, y que aparece por primera vez en el Rig-veda, primera de las cuatro Vedas. Éste se encargaba de juzgar el karma de los difuntos en función de sus acciones en vida, determinando sus futuras reencarnaciones o su estancia en el *Naraka*, el inframundo hindú.

#### 4.7 ANTIGUA RELIGIÓN GRIEGA

En esta civilización, todas las desgracias o bendiciones eran por capricho de los dioses: hambre, enfermedad y muerte podían suceder como resultado de una ofensa a un dios. Así, encontramos en los mitos griegos historias con lecciones y enseñanzas, pero también con mensajes para prevenir a los mortales acerca de la ira de los dioses, desviándolos del camino de la arrogancia.

Para los griegos, no existió ningún dios creador. En un principio solo había vacío, encarnado en el dios primordial Caos. Nació en medio de este abismo Madre Tierra, Gea, sin nadie que la creara. Estas fuerzas primordiales eran consideradas como seres conscientes, así como sus descendientes: la noche, madre de la muerte y el sueño, así como muchos otros dioses como la vejez, el engaño o la discordia.

En estas fuerzas primordiales encontramos a los titanes, encarnaciones de fuerzas de la naturaleza e hijos de Gea y Urano, el Cielo; en la primera generación de titanes cabe destacar a Crono, el más joven, quién derrocó a su padre a instancias de su madre; posteriormente, se sucedería una segunda generación de titanes, nacidos de Hiperión, Ceo y Jápeto, entre otros.

Crono fue, junto con su hermana Rea, padre de los dioses Deméter, Hera, Hades, Hestia y Poseidón; debido a que Gea le contó que su destino era morir a



Fig. 8, *Hades*, autor desconocido, fecha desconocida

manos de uno de sus hijos, fue devorándolos a todos según nacían; Rea, sin embargo, lo engañó con el nacimiento de Zeus, dándole el cambiazo por una roca, que el titán devoró sin pararse a mirar siquiera.

Cuando Zeus creció, obligó a Crono a regurgitar a sus hermanos, y tras la gran guerra conocida como Titanomaquia, los dioses derrotaron al titán junto a los cíclopes y hecatónquiros, quienes forjaron los rayos de Zeus, el tridente de Poseidón y el casco de invisibilidad de Hades. Tras vencer, los hermanos se dividieron el gobierno del mundo: Zeus gobernó la tierra y el cielo, Poseidón los mares y océanos y a Hades el inframundo.

Hades es a la vez nombre del dios y del lugar que gobierna; tras la muerte, los mortales eran juzgados por un tribunal formado por el rey Minos, su hermano Radamantis y el rey Éaco, y posteriormente ubicados en los distintos lugares del inframundo en función de su vida pasada.

En el Tártaro originalmente se encerraron a los titanes, pero posteriormente pasaría a ser la prisión fortificada de las almas sin redención, como Sísifo, rey de Corinto condenado a cargar una piedra para toda la eternidad. En los Campos de Asfódelos se encontraba el hogar y dominio del dios Hades; en las Islas Elíseas permanecían los grandes héroes de leyenda, como Aquiles o Peleo; por último, en los Campos Elíseos residían aquellos considerados virtuosos y los concedores de los Misterios Antiguos; aunque estos últimos tenían posibilidad de regresar al mundo de los vivos, no era algo común.

Hades es mostrado como un dios justo y altruista, que realiza su tarea diligentemente y sin esperar nada a cambio; es considerado un símbolo de equilibrio y justicia, y recuerda a los griegos que a todos nos espera la muerte de igual forma, y que solo resta cómo has actuado en vida, de forma que todos acaban recibiendo lo que merecen, de una forma u otra.

#### **4.8 ANTIGUA RELIGIÓN EGIPCIA**

Pese a que la antigua religión egipcia puede ser percibida como algo estático y con un panteón fijo de dioses y diosas, la realidad es que la naturaleza y culto de los mismos cambió varias veces a lo largo de los tres mil años de dinastías.

Así vemos casos como la deidad sincretizada Amón-Ra, de forma que Amón pasó a ser la deidad suprema del Nuevo Reino.

Los egipcios creían que los faraones, gobernantes del Imperio, eran hijos de los dioses (Horus el Joven o Amen-Ra, dependiendo de la época), por lo que religión y política estuvieron siempre estrechamente relacionados. Así, encontramos el ejemplo de Ptolomeo I, quien creó la deidad sincrática Serapis, unión del dios Osiris y el toro Apis.

Como dios de la muerte y de los muertos encontramos a Anubis, una deidad con cabeza de chacal negro sobre un cuerpo humano; en ocasiones es mostrado sujetando el *ankh*, símbolo de la vida, y un bastón; en otras, se le muestra embalsamando el cadáver de un faraón. Así vemos las características más determinantes de Anubis o Anpu: la muerte y la decadencia. Es una posibilidad que se utilice la cabeza de chacal como referencia a los chacales que saquean cementerios en busca de cadáveres de los que alimentarse.

Durante la Primera Dinastía, Anubis fue el dios principal de los muertos, pero esto cambiaría a lo largo del Reino Medio, cuando Osiris fue ascendido a dios de los muertos y señor del inframundo, el Duat. En esta época, Anubis pasó a ser el embalsamador y juez de los fallecidos, sometiendo a dictamen sus almas al morir. Anubis extraía el *ib* (corazón, la representación de la moral y la conciencia humanas) y lo colocaba en una balanza; en el segundo platillo de la misma, se colocaba una pluma de Maat, diosa de la verdad y la justicia. Un jurado de 42 dioses iba realizando preguntas acerca de su conducta en vida, aumentando o disminuyendo el peso del corazón en función de las respuestas; después, el dios Tot anotaba los resultados y se los daba a Osiris.



Fig. 9, Jeroglífico de *El libro de los Muertos*, autor desconocido, 1275 a.C.

Si el Ib era menos pesado que la pluma, su Ka y Ba (fuerza vital y fuerza anímica) se podían encontrar con la momia y vivir en los campos de Aaru como Aj, o ser benéfico. Anubis fue también el dios del embalsamamiento, hecho que se hizo más importante tras el auge del culto a Osiris, ya que Anubis fue quien embalsamó a dicho dios; a raíz de este mito nació la tradición de preservar órganos que se empleaba en Egipto. Para los egipcios, Anpu era un dios que trataba a los fallecidos con cuidado y casi ternura, y cuyo poder daba a los justos el permiso para la vida eterna.

En cuanto a Osiris, se dice que gobernó sobre Egipto hace eones, y su celoso hermano Set lo asesinó sellándolo en un ataúd y lanzándolo al río Nilo. Isis, su hermana y esposa, lo buscó y encontró en la base de un tamarisco; consiguió resucitarlo, pero Set lo mató de nuevo, despedazando y esparciendo su cuerpo por toda la tierra. Aunque Isis encontró casi todos los pedazos y lo recompuso momificándolo, no pudo resucitar esta vez, por lo que se quedó en el Duat, gobernando como rey; pese a que al principio Osiris era una deidad menor, un segundo dios del Sol inferior a Ra, con el tiempo su culto fue cobrando importancia, pasando a ser uno de los dioses principales del panteón egipcio.

## 5. REFERENTES

Hay una gran cantidad de artistas y obras de todo tipo que me han influenciado no solo en este trabajo, sino en general a lo largo de mi vida: dibujantes, pintores, videojuegos con sus equipos de desarrollo y artistas, libros, etcétera.

Si bien me centro en cuatro para este proyecto, quiero mencionar algunos otros que han sido especialmente importantes para mí; en el ámbito literario, las obras de horror cósmico de H. P. Lovecraft, escritor estadounidense de principios del siglo XX; J. R. R. Tolkien, y su saga de fantasía *El señor de los Anillos*, así como las películas homónimas dirigidas por Peter Jackson. También en la novela de fantasía, los conceptos de renacimiento y ciclos espirituales, así como el concepto de tiempo sin principio ni final, como en el hinduismo, de *La*

*Rueda del Tiempo*, de Robert Jordan, han sido de gran relevancia en este proyecto: “En una era llamada la tercera por algunos, una era que ha de venir, una era transcurrida hace mucho, comenzó a soplar un viento en las colinas [...] El viento no fue un inicio, pues no existen ni comienzos ni finales en el eterno girar de la Rueda del Tiempo” Jordan (2003); con esta cita, Robert Jordan da pie a todos y cada uno de los primeros capítulos en sus volúmenes de la saga. Posteriormente, tras su fallecimiento, Brandon Sanderson retomaría los libros para finalizarlos, continuando con esta tradición.

En lo plástico, una de mis mayores influencias fueron las ilustraciones y artes conceptuales de la compañía de videojuegos *Blizzard Entertainment*, que cuenta con artistas como Chris Metzen o Samwise Didier, quienes participaron en el arte y los diseños de videojuegos tan reconocidos como la saga *Diablo* o el videojuego *World of Warcraft*, entre otros. En la pintura, por otra parte, me he fijado siempre en los escenarios vaporosos y sobrecogedores del Romanticismo, especialmente el paisajista Iván Aivazovsky y Caspar D. Friedrich.

### 5.1 HADES, SUPERGIANT GAMES

*SuperGiant Games* es un estudio independiente, desarrollador y editor de videojuegos. Fundado en 2009 por Avin Rao y Gavin Simon, este estudio es reconocido por obras tales como *Pyre*, *Bastion*, *Transistor* o el videojuego que tomo como referente: el ganador a juego independiente del año en 2020 en los *The Game Awards* y *The Golden Joystick Awards*, *Hades*, publicado el 17 de septiembre de 2020.

Se trata de un videojuego de acción en tercera persona, en el que controlas a Zagreo o Zagreus, hijo del dios griego Hades, en su pugna por salir del Inframundo y conocer a Perséfone, su madre.



Fig. 10, *Hades*, Supergiant Games, 2020

Se trata de la obra que hizo nacer la idea a partir de la cual acabé desarrollando proyecto; su temática religiosa y mitológica, profundamente relacionada con la muerte, me hizo reflexionar e investigar más sobre el tema, hasta el punto de acabar buscando información sobre distintas religiones y mitologías acerca de este tema.

Pero no es solo su temática y ambientación: *Hades* destaca también por su apartado gráfico, con diseños de dioses y personajes del imaginario griego tremendamente potentes y llamativos, planteados de manera exquisita y nada olvidables.

Hades, Zeus, Poseidón o Artemisa son solo algunos de los dioses que se ven representados en este juego, con diseños ricos en pequeños detalles que representan símbolos de la iconografía de estas figuras, y que han inspirado mi forma de tratar esos detalles en mi proyecto.

## 5.2 HELLBOY, MIKE MIGNOLA

Mike Mignola, nacido en Berkeley, California, en septiembre de 1960, debutaría como profesional en el mundo del cómic como dibujante en 1982 para Marvel cómics, dedicándose al entintado de obras



Fig. 11, *The Devil does not jest*, Mike Mignola, 2011

como *Daredevil* o *The Defenders*. Posteriormente, en 1987, comenzaría a ilustrar cómics de héroes como *Superman* o *Batman* para DC Comics; finalmente, en 1993, obtendría reconocimiento con su propia obra bajo el sello de *Dark Horse Comics: Hellboy*.

Se trata de una serie de cómics guionizada, dibujada, entintada y normalmente coloreada por el propio Mike Mignola; en esta obra, Mignola narra las aventuras de *Hellboy*, un demonio traído a nuestro mundo mediante malas artes para destruirlo, pero que en cambio terminaría luchando contra el mal y contra Rasputín, el hechicero que lo trajo a la Tierra.

Lo que más me atrae e influye de su obra son el apartado artístico y el narrativo; en sus obras, Mignola trata sus personajes y escenas de un modo muy llamativo y espectacular: con su profundo dominio y estudio de la anatomía, es capaz de representar figuras humanas, animales o híbridas de formas estilizadas con un estilo muy *cartoon*, que tienen mucha fuerza visual.

Sin embargo, lo que más me influye de su arte es la forma de trabajar las luces y las sombras, con un alto contraste entre ambas que genera una gran teatralidad: las luces suelen tener colores planos y llamativos, mientras que las sombras son tratadas o bien con tintas planas de colores apagados o con enormes manchas negras que otorgan volumen y dinamismo a sus paneles.

En su narrativa, por otro lado, Mignola trata temas religiosos de diversas formas; el propio protagonista, homónimo a la obra, es fuertemente católico pese a su naturaleza demoniaca, y el artista nos muestra diversas reflexiones y meditaciones acerca de estos temas.

Además, utiliza un bestiario rico en criaturas provenientes o inspiradas de distintas religiones y obras: la bruja *Baba Yaga* del imaginario ruso, demonios o espíritus sintoístas, criaturas escandinavas como el *Kraken*, etcétera, que provocan en el protagonista más reflexiones y enriquecen la obra, otorgándole una gran variedad y potencia simbólica.

### 5.3 HIROHIKO ARAKI

Nacido en 1960 en Sendai, capital de la prefectura de Miyagi, en Japón, Hirohiko Araki es mundialmente reconocido por su



Fig. 12, *JoJo's Bizarre Adventure: Ripples of Adventure*, Hirohiko Araki, 2018

manga *Jojo no Kimyō na Bōken*: Las extrañas aventuras de Jojo; este manga comenzó su publicación en 1987 en la revista *Shōnen Jump*, de la editorial *Shūeisha, Inc.*, y continúa a día de hoy en la revista *Ultra Jump*, de la misma editorial.

Este manga narra los periplos de la familia Joestar a través de numerosas y, como su nombre indica, extrañas aventuras: vampiros, muertos vivientes, nazis, asesinos en serie, mafiosos italianos y un largo etcétera son los variopintos villanos de los carismáticos Joestar.

Lo que más me influencia y llama la atención de la obra de Araki, sin embargo, no es su historia, sino su apartado artístico: su dibujo, su dramatismo, sus poses y la vestimenta de sus personajes ha sido siempre objeto de controversia por parte de los aficionados y la gente contraria a la obra de este autor debido a la androginia de sus personajes y su llamativa y extravagante vestimenta.

A lo largo de su obra, Araki ha ido desarrollando y evolucionando su estilo; en un principio, durante el comienzo de este manga, el autor bebía mucho del estilo de *Hokuto no Ken*, *El Puño de la Estrella del Norte*, de Tetsuo Hara y Yoshiyuki Okamura: hombres muy musculosos, testosterona y hombría eran los pilares básicos en las páginas de Araki.

Conforme avanzaba la saga, y con consiguientes protagonistas, su estilo se fue haciendo cada vez más *queer*, representando a sus personajes cuyo aspecto no tenía en cuenta los estereotipos de género y con un dibujo cada vez más inspirado e influenciado por las esculturas y pinturas del artista Michelangelo Buonarroti: rostros andróginos con proporciones perfectas, prácticamente esculpidos en piedra.

#### 5.4 ZDZISŁAW BEKSIŃSKI

Zdzisław Beksiński, natural de Sanok, Polonia, y nacido en febrero de 1929, fue un pintor, escultor y fotógrafo autodidacta, conocido por ser, tras una exposición en los 60, uno de los máximos exponentes del arte contemporáneo en Polonia. Estudió arquitectura en Cracovia, capital de la provincia de Pequeña Polonia; comenzó sus andanzas en el mundo del arte con fotografía y,



Fig. 13, *Sin título*, Zdzisław Beksiński  
Fecha desconocida

posteriormente, con pintura abstracta; ésta, sin embargo, acabaría volviéndose cada vez más figurativa.

Su caracterización de criaturas monstruosas, deidades aterradoras y distintos objetos y personajes relacionados con la guerra y la destrucción de la humanidad era notoria, en contraste con una vida que él aseguraba como tranquila y feliz hasta el suicidio de su hijo y su posterior asesinato por parte de un vecino en 2005.

Lo que más me influye de este artista es que fue principalmente reconocido por tratar a menudo el tema de la muerte, representando figuras terroríficas y pesadillescas con diseños pavorosos en entornos vaporosos, hipnóticos y oníricos, con tonos apagados y una marcada oscuridad en las zonas más sombrías de sus pinturas.

## 6. PROCESO CREATIVO

Para este proyecto, he realizado un total de siete ilustraciones con técnica mixta, empleando tinta, acuarela y carboncillo. Durante la primera fase, me dediqué principalmente a consultar diversos libros sobre religión y mitología; cuando hube leído lo suficiente acerca de las religiones que había seleccionado antes de comenzar el proyecto, comencé a tener lluvias de ideas y posteriormente elegir las que me parecieron más apropiadas.

A continuación, seguí investigando sobre mitos y costumbres religiosas, en esta ocasión concretando más en el tema de la muerte que atañe a este trabajo; cuando hube preparado los bocetos con los símbolos de estas religiones que extraje de la documentación, hice otra tanda de bocetos para llevar a cabo pruebas de técnica y comprobar cómo funcionaban entre ellas.

En el entintado, probé con una trama básica contorneada, pero descarté la idea en favor de la trama cruzada de las láminas finales; probé distintos tipos de línea en diferentes zonas de los dibujos, y para las ilustraciones definitivas me decanté por una línea sinuosa y valorativa.

Una vez el entintado de los bocetos estuvo decidido, realicé pruebas con acuarela en cada uno de los mismos, como forma de diferenciar las ilustraciones

entre sí y dotarlas de más atractivo visual; comprobé distintas zonas en las que podía ubicar la zona de color: parte del cuerpo u objeto concreto e importante, que descarté debido a que no todas las entidades elegidas tienen algún sesgo físico característico al que dar color o no portan ningún objeto.

Después, en el cabello, que también deseché porque dos de los personajes que represento no presentan zonas de pelo. En tercer y cuarto lugar, en solo en el ropaje o solo en las zonas de piel, ambas opciones descartadas debido a que algunos de los personajes tienen poca ropa (o, en el caso de Jesucristo, entidad elegida para el cristianismo, ninguna) y otros apenas enseñan zonas de piel, como es el caso de Izanami y Hades, dioses del sintoísmo y de la antigua religión griega, respectivamente. Finalmente, elegí dar color a toda la figura representada, ya que era el método con el que quedaban más equilibradas y coherentes entre sí.

Una vez colocada la acuarela, realicé el fondo y entorno de las figuras con un tratamiento etéreo y vaporoso, dejando la figura en blanco; posteriormente, decidí dar también claroscuro con carboncillo a las figuras.

Así pues, en las ilustraciones finales, mi proceso a seguir fue, en primer lugar, traspasar los bocetos a lápiz al papel donde realizaría las láminas definitivas; después, concreté zonas que había dejado indefinidas durante los bocetos, como ropa, objetos o cabello; en tercer lugar, entinté con línea las obras, para después realizar la trama cruzada también con tinta.

Como cuarto paso, hice la mancha de acuarela, humedeciendo primero toda la zona a cubrir con la pintura y repartiendo después una capa no demasiado llamativa de color; por último, realicé el claroscuro y fondo a carboncillo, empleando distintos utensilios como esponjas o gamuzas para las zonas de luz.

## 7. LAS OBRAS

Para cada una de las entidades, he investigado e indagado acerca de la simbología que le otorgan cada una de las culturas que las veneran. Si bien es imposible implementar con coherencia todos y cada uno de los símbolos que a

dichas entidades se les asignan, he añadido suficientes detalles y símbolos a cada imagen para que tengan riqueza simbólica y coherencia visual.

Además, estas ilustraciones tienen un entorno en blanco y negro, ya que estos son los colores asociados con la muerte en la amplia mayoría de las religiones del mundo; por otro lado, cada entidad tiene una capa de color para diferenciar entre sí a las distintas religiones representadas y dotarlas de identidades separadas.

### 7.1 ABADÓN

En la Torá, Abadón o Apollyon significa destrucción, y el mismo nombre hace referencia al Sheol, el inframundo judío. Se trata del ángel de la muerte, aquél que traerá las plagas de langostas con rostro humano. También aparece en la Biblia como un arcángel exiliado y transformado en un demonio destructor.

Sin embargo, en el judaísmo, la muerte es contemplada como un suceso natural y pacífico; así pues, he representado a Abadón como un ángel de rostro sereno, con un ala de demonio para su ambigüedad en las narraciones judías; en su mano izquierda, la llama que los judíos de luto prenden en memoria por sus fallecidos, y en su derecha una piedra para depositar en la lápida de un difunto.

Además, lo he representado ataviado con *tajrijim*, las mortajas empleadas en los funerales semitas. En cuanto al color de la acuarela, elegí uno similar al de Jesucristo, para destacar la raíz común de ambas religiones, así como señalar la aparición de Abadón en el cristianismo.



Fig. 14, *Boceto final de Abadón*



Fig. 15, *Ilustración final de Abadón*

## 7.2 MUNKAR Y NAKIR

Munkar y Nakir (o Al-Munkar y An-Nakir) son considerados en el islam como los ángeles de la muerte; se trata de aquellos que interrogan y ponen a prueba a los difuntos al morir, juzgando su fe y otorgando descanso o tormento en función de sus respuestas.

Los he representado como una sola entidad bicéfala, distinguiéndolos por la forma de sus alas; se yerguen imponentes sobre las siete puertas de la gehena, el purgatorio al que los fallecidos irán a parar si no responden correctamente a los dos ángeles.

Uno de ellos sostiene en su palma una báscula, representando su juicio sobre las almas; el otro, apaciguador, levanta la mano, en la que he ubicado la Mano de Fátima o Jamsa, que representa protección, paciencia y fidelidad, además de ser un símbolo de los Cinco Pilares del islam. Ambos portan sendas coronas, y visten una toga cuyo diseño está inspirado en distintas pinturas.



Fig. 16, *Boceto final de Munkar y Nakir*



Fig. 17, *Ilustración final de Munkar y Nakir*

## 7.3 JESUCRISTO

Se trata de la única figura religiosa que no es ni un ángel ni un dios entre todas las que he representado, sino del mesías del cristianismo católico. Nacido de Dios, que fecundó a la Virgen María a través de una paloma mensajera con



Fig. 18, *Boceto final de Jesucristo*

el Espíritu Santo, la figura de Jesús ha recibido numerosas lecturas a lo largo de los siglos.

En mi caso, lo represento como una entidad desidealizada, que una vez ascendido al cielo tras su muerte se encuentra hastiado y disconforme con la durísima misión que Dios, su padre, le inculcó sin su consentimiento.

Lo muestro con un rostro calavérico y con una corona de espinas en la cabeza, la misma con la que lo torturaron antes de crucificarlo; en su hombro izquierdo, lleva un tatuaje. Este grabado, como símbolo de rebeldía frente a su desdichada tarea, representa la Cruz Anclada, que representa el renacimiento, la esperanza y la perspectiva de resurrección. También es conocida como Cruz de San Clemente, ya que éste fue martirizado siendo arrojado al mar atado a un ancla.

Por último, la ilustración presenta, uniendo las nubes y al propio Cristo, una composición en forma de Cruz Invertida o Cruz de San Pedro; Pedro, apóstol de Jesucristo, fue condenado a morir crucificado. Sin embargo, no se consideraba digno de morir como su maestro, por lo que pidió ser crucificado cabeza abajo. Así pues, esta cruz es considerada símbolo de humildad, y la he implementado en la obra por ser uno de los pilares de la predicación de Jesús.



Fig. 19, *Ilustración final de Jesucristo*

## 7.4 IZANAMI

Diosa de la creación y de la muerte, Izanami representa al Yin, la parte complementaria y opuesta al Yang; el Yin simboliza el principio fundamental de vida y de orden universal, y también es la parte negativa y la representante de la oscuridad.

La he representado vestida con un *mofuku*, una prenda femenina utilizada en japon para guardar luto y asistir a los funerales; Izanami presenta una mirada colérica, enfadada con su esposo-marido Izanagi, de acuerdo con el mito sintoísta del *Kojiki*. También de acuerdo con este texto, Izanami porta la lanza con la que creaba la tierra junto a Izanagi, y con la que atacó al mismo tras verla descomponiéndose en el *Yomi-no-Kuni*.

Colgando de esta lanza, he representado las cabezas de los demonios Agyo y Ungyo como pequeña referencia al budismo, ya que es junto al sintoísmo la religión más seguida y practicada en el país nipón. En el budismo, Agyo y Ungyo son protectores de los templos, y disuaden a los malhechores de profanarlos con su presencia amenazante.

Agyo, el demonio con la boca abierta representa el nacimiento, mientras que Ungyo, el de la boca cerrada, representa la muerte; así pues, con esta representación, doy a entender que Izanami, como diosa primordial, está por encima de la jerarquía de estos demonios, y aunque ellos representen la vida y la muerte es la diosa quien tiene la última potestad sobre dichos fenómenos.



Fig. 20, *Boceto final de Izanami*



Fig. 21, *Ilustración final de Izanami*

## 7.5 IAMA



Fig. 22, *Boceto final de lama*

Iama o Yama, dios de la muerte y la justicia cósmica, determina la justicia que debe darse a cada alma. Según las Vedas, fue mortal en algún momento, y fue también el primer ser vivo que murió. Es una de las más antiguas e importantes deidades del hinduismo, pero pese a ello está por debajo de Shiva y Vishnu, los dioses supremos, en la jerarquía de este panteón.

De acuerdo con las descripciones y representaciones que he encontrado acerca de este dios, lo he plasmado en mi obra con sus ojos llameantes y una ornamentada corona; en su mano izquierda, porta una danda, una vara de combate con la que era a menudo representado. Flotando sobre la palma de su mano derecha, contempla y sopesa un nudo infinito, símbolo del karma, llevando a cabo un juicio sobre el karma de un alma fallecida.

Se encuentra sentado en su trono búfalo, que se entremezcla con las nubes de tormenta que son achacadas a esta deidad.



Fig. 23, *Ilustración final de lama*

## 7.6 HADES

Se trata del dios de los muertos y del inframundo homónimo de la antigua religión griega; Hades, pese a su presencia y porte intimidatorios, era



Fig. 24, *Boceto final de Hades*

considerado como un dios altruista y justo, que llevaba a cabo la tarea que le había encomendado su hermano Zeus tras derrotar a su padre, el titán Crono.

Así pues, lo he representado con una expresión sosegada, paseando por el inframundo y vigilando a los difuntos. A sus pies, un pequeño montón de huesos, símbolo recurrente en las representaciones de esta deidad. En su mano izquierda porta dos objetos: un bastón de dos puntas, cuyo diseño he inspirado en un personaje del videojuego *Hollow Knight*, del estudio *Team Cherry* con el mismo nombre que el juego, ya que se trata de un personaje que también se sacrificó de forma altruista por mantener el orden en su reino.

El otro objeto es la llave del inframundo, que también he plasmado en su frente dando a entender que él es el señor y guardián del lugar no solo literalmente, sino también de forma simbólica, ya que gracias a él y no a una llave es posible el descanso de las almas.



Fig. 25, *Ilustración final de Hades*

## 7.7 ANUBIS

Se trata del dios de los muertos y del embalsamamiento. Si bien es cierto que en dinastías posteriores el culto a Osiris ganaría importancia y sería este dios el que pasara a ser deidad de los muertos, dejando a Anubis como guía y juez de los difuntos y dios del embalsamamiento, es innegable la relevancia e importancia que esta entidad ha tenido a lo largo de la Historia, llegando a ser una figura muy reconocida incluso en la actualidad.



Fig. 26, *Boceto final de Anubis*

Lo he representado con su acostumbrada cabeza de chacal; Anubis era plasmado con la testa de este animal debido a que era común encontrarlos en los cementerios, vagando entre las tumbas y rebuscando en la tierra. Porta el cetro uas, un bastón que se cree era símbolo de poder y fuerza en el antiguo Egipto, y que era representado en figuras de numerosos dioses, como Anubis, Ptah u Osiris.

Pendiendo del uas, una balanza, que era utilizada por Anubis y Osiris durante los juicios de los difuntos para comparar el corazón de las almas con una pluma, y determinar si eran dignos de llegar al reino de Osiris, los campos Aaru, después de su muerte.



Fig. 27, *Ilustración final de Anubis*

## 8. CONCLUSIONES

La creencia de que la muerte es un suceso antinatural que interrumpe la vida está muy extendida en distintas religiones a lo largo y ancho del mundo; para muchos, todo hombre y mujer debe morir, pero incluso morir por la edad es considerado una violación injustificable; por esto encontramos en muchos mitos, en muchas y diversas culturas y religiones, el origen de la muerte es provocado por situaciones tan triviales como el robo de una manzana en el Edén, o porque cinco hermanos tuviesen una disputa familiar, según los melanesios. La conclusión que sacan de esto es que la vida debería seguir siendo como es, y que estas alteraciones son producidas por accidentes o decisiones que acaban produciendo el final de la vida.

Surge así la esperanza humana de derrotar a la muerte, protegiendo a nuestros seres queridos y dominando el terreno más desconocido e inexplorado para el entendimiento humano. El cardenal Basil Hume, presidente de la Conferencia Episcopal de Inglaterra y Gales desde 1979 hasta su muerte en junio de 1999, tachaba de “inhumano” el hecho de que hubiera personas que pudieran pasar por la vida sin creer que hubiera algo tras la muerte.

Esto es debido a la duda que surge de cómo podemos mantener valores y comportamientos considerados moralmente correctos o apropiados sin la creencia de un juicio divino tras el fallecimiento, ante lo cual cada uno debe ser responsable y coherente con sus propios actos, como enseña el hinduismo, y hacer una elección moral a la cual atenerse y tratar de vivir lo mejor posible.

Aun así, ninguna teoría (religiosa o atea) puede por sí misma desbancar a las demás: hay un consenso entre lo religioso y lo laico, que hace que ambas creencias se complementan entre sí y se refuercen en la actitud humana ante el fenómeno de la muerte.

Durante este proyecto, y gracias principalmente al trabajo de investigación, he conseguido comprender con mayor amplitud las distintas culturas y religiones que he seleccionado, ahondando en sus mitos, costumbres y rituales funerarios, así como en su simbología; con el desarrollo teórico a partir de las distintas lecturas que he trabajado, he llegado a comprender a un nivel mucho mayor el funcionamiento de distintas culturas y su forma de expresar la espiritualidad, además de entender en mayor grado qué elementos las hacen distintas, y qué puntos en común tienen entre ellas; de esta forma, he asumido nuevos conocimientos y expandido mi visión global acerca de la espiritualidad humana.

Además, y a raíz de esta investigación, he logrado llevar a cabo una serie de siete ilustraciones, mejorando mi habilidad de dibujo y mi capacidad de trasladar mi conocimiento y trabajo teórico al papel, empleando y mejorando varias de las técnicas aprendidas y practicadas a lo largo del grado e implementando los distintos símbolos de la iconografía de estas culturas, la mayoría de los cuales he descubierto o redescubierto gracias a este proyecto.

## 9. REFERENCIAS

AbaddonTiro. *Quién es Abaddon* [34](#) [Consulta:12 de mayo]

Altima. *Anubis* <https://www.altima-sfi.com/es/tanatopedia/anubis/> [Consulta:24 de abril]

Art of Mike Mignola, web oficial  
<https://www.artofmikemignola.com/> [Consulta:29 de mayo]

Bibliatodo. *Abadón* <https://www.bibliatodo.com/personajes-biblicos/abadon> [Consulta:23 de marzo]

Bowker, J.: *Los significados de la muerte*. Edit. Cambridge, 1996.  
ISBN 0-521-47832-4

Cardinal Hume Center. *About Cardinal Hume*  
<https://www.cardinalhumecentre.org.uk/about-us/about-cardinal-hume/> [Consulta:16 de junio]

Cartwright, M. *Yama* <https://www.worldhistory.org/Yama/>  
[Consulta:2 de marzo]

Clayton, M.: *Dioses egipcios: Una fascinante guía de Atum, Horus, Set, Isis, Anubis, Ra, Thoth, Sejmet, Geb, Hathor y otros dioses y diosas del antiguo Egipto*. Edit. Refora Publications, 2020.  
ISBN 979-8688265842.

Clayton, M.: *Mitología asiática Una guía fascinante de la mitología china, la mitología japonesa y la mitología hindú*. Edit. Refora Publications, 2020.

Clayton, M.: *Mitología griega: Mitología griega: Una fascinante introducción a los mitos sobre los dioses, diosas, héroes y monstruos griegos*. Edit. Refora Publications, 2020. ISBN 979-8677808562.

Fandom JoJo's Bizarre Adventure, *Hirohiko Araki*  
[https://jojo.fandom.com/wiki/HIROHIKO\\_ARAKI\\_WORKS](https://jojo.fandom.com/wiki/HIROHIKO_ARAKI_WORKS) [Consulta :29 de mayo]

HA! *Zdzisław Beksiński* <https://historia-arte.com/artistas/zdzislaw-beksinski> [Consulta:22 de abril]

Hamilton, E.: *Mitología. Todos los mitos griegos, romanos y nórdicos*. Edit. Ariel, 2021. Primera edición 1942. ISBN 978-8434433199.

Hamman Al Ándalus(2014) *La Jamsa, leyenda de culturas*  
<https://hammamandalus.com/blog/la-jamsa-leyenda-de-culturas/> [Consulta: 7 de junio]

Hola Mundo, *Diferencias entre el budismo y el sintoísmo en Japón*  
<https://holamundoviajes.wordpress.com/2017/10/15/diferencias-budismo-sintoismo/#:~:text=El%20sintoísmo%20es%20la%20religión,el%20camino%20de%20los%20dioses>". [Consulta: 11 de mayo]

Jordan, R.: *La Rueda del Tiempo volumen 10: Encrucijada en el crepúsculo*. Edit. Macmillan USA, 2003. ISBN 9780312864590.

Kirai. *Los protectores Nio*. <https://www.kirainet.com/los-protectores-nio/> [Consulta: 2 de mayo]

Lauricella, M.: *Morpho: anatomie artistique*. Edit. Éditions Eyrolles, 2019. ISBN 978-2-212-67748-5.

Listadomanga. *Hirohiko Araki*

<https://www.listadomanga.es/autor.php?id=653> [Consulta:18 de mayo]

López, R. *Izanagi e Izanami, la creación de las islas del Japón*

<https://sobre-japon.com/2013/09/05/izanagi-e-izanami-la-creacion-de-las-islas-del-japon/> [Consulta:2 de abril]

Mignola, M.: *Hellboy, Volumen I*. Edit. Norma Editorial, 2019. ISBN 978-84-679-0347-8.

Mitología Gurú. *Yama: el Dios Hindú de la muerte y justicia*

*del alma* <https://mitologia.guru/dioses-mitologicos/yama/> [Consulta:4 de mayo]

Norma Editorial. *Mike Mignola*

<https://www.normaeditorial.com/autor/mignola-mike> [Consulta:24 de mayo]

Portal Mitología. *Hades, el señor del inframundo*

<https://portalmitologia.com/hades-el-senor-del-inframundo> [Consulta:13 de abril]

Renovatio Medievalum. *Cristo del románico vs Cristo del gótico*

<https://renovatiomedievalium.wordpress.com/2017/12/05/cristo-del-romanico-vs-cristo-del-gotico/> [Consulta:21 de abril]

Sugoi Hunter. *Kimono genderless: el mofuku*

<https://www.sgoihunter.com/kimono-el-mofuku/> [Consulta: 27 de abril]

Supercurioso. *Munkar y Nakir, los terroríficos ángeles que te visitan en la tumba* <https://supercurioso.com/munkar-y-nakir-angeles-te-visitan-tumba/> [Consulta:10 de marzo]

Supergiant Games. web oficial

<https://www.supergiantgames.com> [Consulta:14 de marzo]

## 10. ÍNDICE DE IMÁGENES

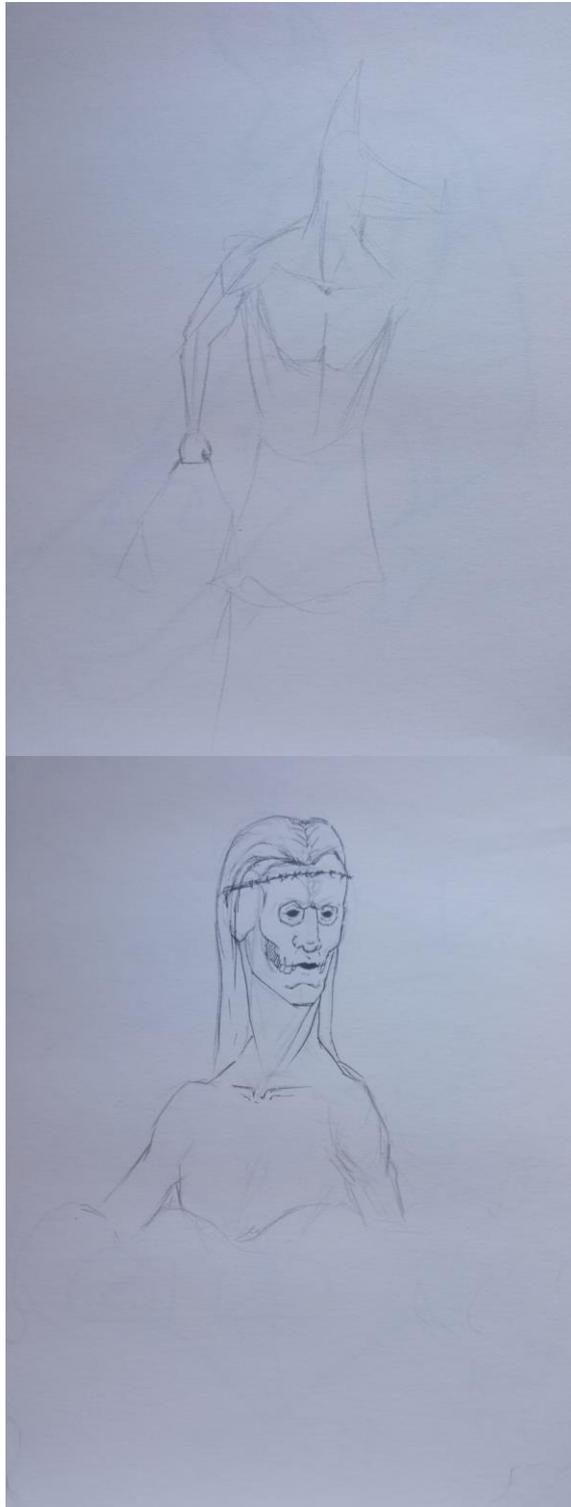
- Figura 1: *Sin título*, Zdzisław Beksiński, fecha desconocida. <https://www.wikiart.org/es/zdzislaw-beksinski/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry>
- Figura 2: Cronograma del proyecto
- Figura 3: *Christian's combat with Apollyon*, John Bunyan, siglo XVII. <https://abaddontiro.wixsite.com/abismo-oscuro/abaddon-cih9>
- Figura 4: *Representación de Munkar y Nakir*, autor desconocido, fecha desconocida. <https://supercurioso.com/munkar-y-nakir-angeles-te-visitan-tumba/>
- Figura 5: *Cristo triunfante*, autor anónimo, siglo XII. <https://renovatiomedievalium.wordpress.com/2017/12/05/cristo-del-romanico-vs-cristo-del-gotico/>
- Figura 6: *Izanami to Izanagi*, Eitaku Kobayashi, siglo XIX. <https://sobre-japon.com/2013/09/05/izanagi-e-izanami-la-creacion-de-las-islas-del-japon/>
- Figura 7: *Yama*, autor desconocido, fecha desconocida. <https://www.worldhistory.org/Yama/>
- Figura 8: *Hades*, autor desconocido, fecha desconocida. <https://portalmitologia.com/hades-el-senor-del-inframundo>

- Figura 9: Jeroglífico de *El libro de los Muertos*, autor desconocido, 1275 a.C. <https://www.altima-sfi.com/es/tanatopedia/anubis/>
- Figura 10: *Hades*, Supergiant Games, 2020. <https://www.supergiantgames.com/games/hades/>
- Figura 11: *The Devil does not jest*, Mike Mignola, 2011. <https://www.artofmikemignola.com>
- Figura 12: *JoJo's Bizarre Adventure: Ripples of Adventure*, Hirohiko Araki, 2018. [https://jojo.fandom.com/wiki/Hirohiko\\_Araki\\_JoJo\\_Exhibition:\\_Ripples\\_of\\_Adventure](https://jojo.fandom.com/wiki/Hirohiko_Araki_JoJo_Exhibition:_Ripples_of_Adventure)
- Figura 13: *Sin título*, Zdzisław Beksiński, fecha desconocida. <https://www.wikiart.org/es/zdzislaw-beksinski/all-works#!#filterName:all-paintings-chronologically,resultType:masonry>
- Figura 14: Boceto final Abadón.
- Figura 15: Ilustración final Abadón.
- Figura 16: Boceto final Munkar y Nakir.
- Figura 17: Ilustración final Munkar y Nakir.
- Figura 18: Boceto final Jesucristo.
- Figura 19: Ilustración final Jesucristo.
- Figura 20: Boceto final lama.
- Figura 21: Ilustración final lama.
- Figura 22: Boceto final Izanami.
- Figura 23: Ilustración final Izanami.
- Figura 24: Boceto final Hades.
- Figura 25: Ilustración final Hades.
- Figura 26: Boceto final Anubis.
- Figura 27: Ilustración final Anubis.

## 11. ANEXOS

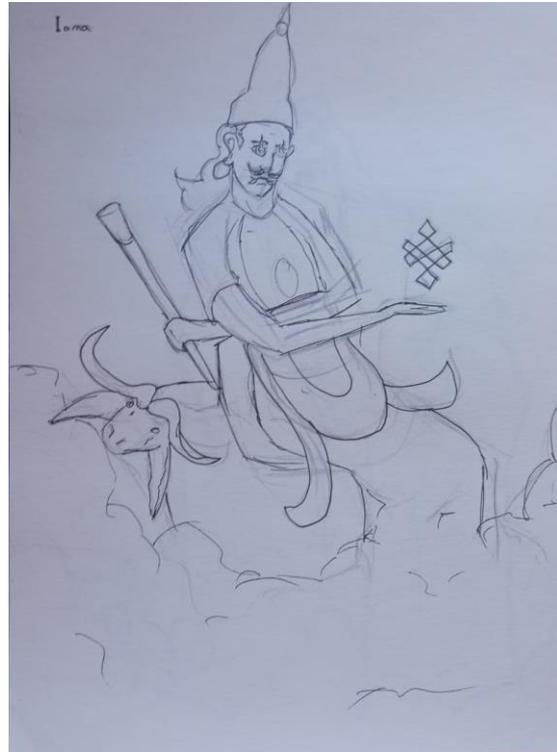
### 11.1 Primeros bocetos













### 11.2 Bocetos Finales















### 11.3 Ilustraciones finales













